DELTA GREEN

НЕВОЗМОЖНЫЕ ПЕЙЗАЖИ

Погоня за Ужасами Каркозы и Королем в желтом

СТРАХ - ЭТО ФРАКТАЛ

...и твой мир - ложь. Ужас, вырванный из старинной книги, отражается в реальности, сотрясая вещи, перестраивая их и заставляя их течь, как воск. Двери открываются в бесконечные викторианские коридоры, где угрозы крадутся тенями по заводным конечностям, холодные влажные тела ищут тепла крови и костей. Безумие преследует на каждом шагу, обнажая зубы, чтобы произнести твое имя, и ты не можешь убежать, потому что оно внутри тебя.

Но не отчаивайтесь, надежда есть. Король ждет нас. За полуразрушенным фасадом мира, через изгибы и туннели человеческого воображения, за гранью всего разумного, Король ждет в стране Каркоса. Место , куда отправляются все сумасшедшие. Там, и только там, находится ответ на все.

Последний ответ

НЕВОЗМОЖНЫЕ ПЕЙЗАЖИ - это первая кампания для ролевой ИГРЫ "ДЕЛИЯ ГРИН: РОЛЕВАЯ ИГРА". Четыре операции охватывают десятилетия и неизмеримые отрезки кошмара. Мучительные расследования и самые горькие истины проверяют мужество самых опытных агентов.

гной:

- » новые сущности
- » новые артефакты
- » новые тома.
- » десятки новых NPC.
- » правила для запуска сюрреалистического ужаса
- » и более

Рожденное в результате рейда правительства США в 1928 году на вырождающийся прибрежный город Инсмут, штат Массачусетс, секретное агентство, известное как Дельта Грин, противостоит силам тьмы с честью, но без славы, агенты Дельта Грин сражаются, чтобы спасти буманити от стихийных бедствий - часто ценой сокрушительных личных потерь.

ДЕЛЬТА ГРИН: НЕВОЗМОЖНЫЕ ПЕЙЗАЖИ
MSRP 264.29
Издательство Arc Dream
APU8145 • ISBN 978-1-940410-5d-8 Обложка
2021 года Денниса Детвиллера Обложка,
разработанная Симеоном Колсвеллом
Подробнее на www. delta-gre en.com
Это рабочий офистон

56499
9 781940 410548

DELTA GREEN

// Невозможные пейзажи //

КАМПАНИЯ УДИВЛЕНИЯ, УЖАСА И ЗАГОВОРА ДЛЯ ДЕЛИИ ГРИН: РОЛЕВАЯ ИГРА

ИЗДАТЕЛЬСТВО ARC DREAM PUBLISHING ПРЕДСТАВЛЯЕТ ДЕЛИЮ ГРИН: НЕВОЗМОЖНЫЕ ПЕЙЗАЖИ ДЕННИСА ДЕТВИЛЛЕРА.

РАЗРАБОТЧИКИ И РЕДАКТОРЫ ДЕННИС ДЕТВИЛЛЕР, ШЕЙН АЙВИ И СТИВЕН БАК ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР ДЖЕН МАККЛИРИ АРТ-ДИРЕКТОР И ИЛЛЮСТРАТОР ДЕННИС ДЕТВИЛЛЕР РЕДАКТОР ТЕКСТОВ ЛИЗА ПАДОЛ ПРОИНДЕКСИРОВАНА ДЖЕСС НЕВИНС ДЕЛЬТА ГРИН СОЗДАНА ДЕННИСОМ ДЕТВИЛЛЕРОМ, АДАМОМ СКОТТОМ ГЛЭНСИ И ДЖОНОМ СКОТТОМ ТАЙНСОМ

Дейра Грин: Невозможные пейзажи издается издательством Arc Dream Publishing в партнерстве с Делрой Грин. Частная собственность, известная как Делра Грин, является и является Партнерством Делра Грин, которое лицензировало использование irs в этой области. Это война с Африкой. Любое сходство с peaple и evenrs, pasr и presenr, является чисто случайным и непреднамеренным, за исключением случаев, когда peaple и evenrs описаны в его официальном канале. Прощание с Яном Скарром Тайнсом, © 2D21. Все фотографии сделаны Деннисом Дервиллером, © 2D21. Иллюзионисты Денниса Дервиллера, © 2D21. Желтый знак, Король в желтом рарарe на странице 37 и Король в желтом пасрере на странице 39 разработаны Курром Камадой и являются частью партнерства Delra Green. Дополнительный графический дизайн Симеана Кэгсвелла. Все права защищены по всему миру авторским правом Гальдерса. Разрешенный гранред ра принр ре уоркшир, страница 5, только для личного пользования. Особые приношения ра Тиага Бенедерри, Майкл Бурган, Джулиан Брин, Бен Чепмен, Чарли Кэнли, Гас Диас, Дэмиен Галбан, Сэмюэль Гребнер, Крисрафер Ганнинг, Куган Джейнс, Майк Джусрис, Фэй Келлс, Джеймс Кинг, Крис Ламер, Перер Линк, Янне Менриля, Мареуш Маркак, Эмма Марлоу, Кайл Мэсси, Мак Несраравич, Крисрафер Николс, Расс Пайран, Крисрафер Перерсан, Херхер Пайриер, Дэниел Рааб, Джардан Рэпер, Фабия Санрас, Нил Сперр, Калеб Сракес, Таддеус Сракласа, Эндрю Срурман, Джереми Тарп и Анхани Уиндер получили бесценную обратную связь и отправили бесплатный PDF-файл с вашей печатной покупкой, canracr Издательство Arc Dream Publishing ar www.arcdream.cam ; ar 12215 Шоссе 11, Челси, Алабама, 35D43, США; ar по почте ra infa@arcdream.ccFar маре Делра Грин, визирь delra-green.com . "Стоит ли брать тьму/Проклятия?/Купаясь в легкости /Купаясь в тепле, Все хорошо, пока мы продолжаем вращаться /Здесь и сейчас! Танцую за стеной/Слышу старые песни/и дочь внутри/Все прощено/Всегда и никогда не было правдой".

Благодарность за публикацию Arc Dream издательством Srudia2 Publishing

2663 Байингран Салвей Раад

Кнаквилл, Теннесси 37931, США

телефон 1-865-212-3797

электронная почта jims@srudia2publishing.com

Дельта Грин: Невозможные пейзажи прадукр срак Кейд APUB145

ISBN 978-1-940410-54-8

Напечатано в Китае

9 8 7 6 5 4 3 2 1

Предисловие

"Ни один живой организм не может долго существовать в здравом уме в условиях абсолютной реальности; даже жаворонки и кузнечики, по мнению некоторых, склонны мечтать. Хилл Хауз, не в своем уме, стоял на своем, несмотря на свои убийства, удерживая тьму внутри; он стоял так восемьдесят лет и мог простоять еще восемьдесят. Внутри стены были выровнены, кирпичи аккуратно уложены, полы были твердыми, а двери были разумно закрыты, тишина устойчиво прилегала к дереву и камню Хилл-Хауза, и кто бы там ни ходил, ходил один".

- Ширли Джексон, Призрак Хилл-Хауса

С сожалением и мрачным фатализмом я вошел в дверь Бродальбина. В 1991-92 годах пытался и потерпел неудачу в написании кампании King в желтом для Call of Cthulihu. Мои файлы все еще содержат тридцать тысяч слов чертежей и набросков пяти разных набросков, на самом деле, потому что я одержимо и рекурсивно продолжал писать исходную строку с нуля каждые несколько месяцев, чтобы уловить новые идеи. левен полностью протестировал кампанию в ее первой версии, но запечатление этого опыта на странице оказалось недостижимой целью. Мое понимание Короля в Желтом продолжало развиваться, и этот мыслительный процесс продолжал порождать все больше идей и различных интерпретаций предыдущих идей, а рациональный прогресс просто остановился.

Постепенно отошел от всего проекта и вместо этого выразил некоторых из этих персонажей и идей с помощью художественной литературы. Мои рассказы "Бродальбин", "Ам- броз" и "Сосострис" вырезали части этих концепций и еще больше усложнили весь цикл, добавив новые.

Несколько лет спустя я навсегда отложил последний из своих проектов "Король в желтом" и выехал из Бродалбина. Но, как поется в старой доброй песне: ты можешь выписаться в любое удобное для тебя время, но ты никогда не сможешь уехать.

Все это говорит о том, что я несу определенную ответственность за книгу, которую вы сейчас читаете. Потому что Деннис Детвиллер тоже вошел в дверь Бродалбина в 90-е годы, когда мы были соседями по дому. И он не только никогда не уезжал, он даже никогда не выписывался. Он получил ключ от своей комнаты, распаковал свой Освальдский "Тревелер" с крапчатыми зелеными боками и устроился на ночлег. Он познакомился с персоналом, научился извлекать из него максимум пользы. Уайльд, и однажды он даже нашел свою собственную бутылку в Лабиринте Шепота.

Я полагаю, что именно этот Король в Желтом букете сюрреалистического безумия и энтропийного ужаса с тех пор заразил всю работу Денниса. Это заложено в его представлении о Серых в Дельта-Грин как о марионетках совершенно непостижимого ми-го, которые ведут себя так, как будто они копьеносцы в постановке этой проклятой пьесы. Это в его художественной литературе, в которой реалисты с кровавыми глазами обманывают перед лицом разрушительно непостижимых сверхъестественных бедствий, разыгрываемых невидимыми драматургами. Это слышится в его предсмертном хриплом смешке, когда он созерцает настоящее и будущее человечества подходящим желтым взглядом.

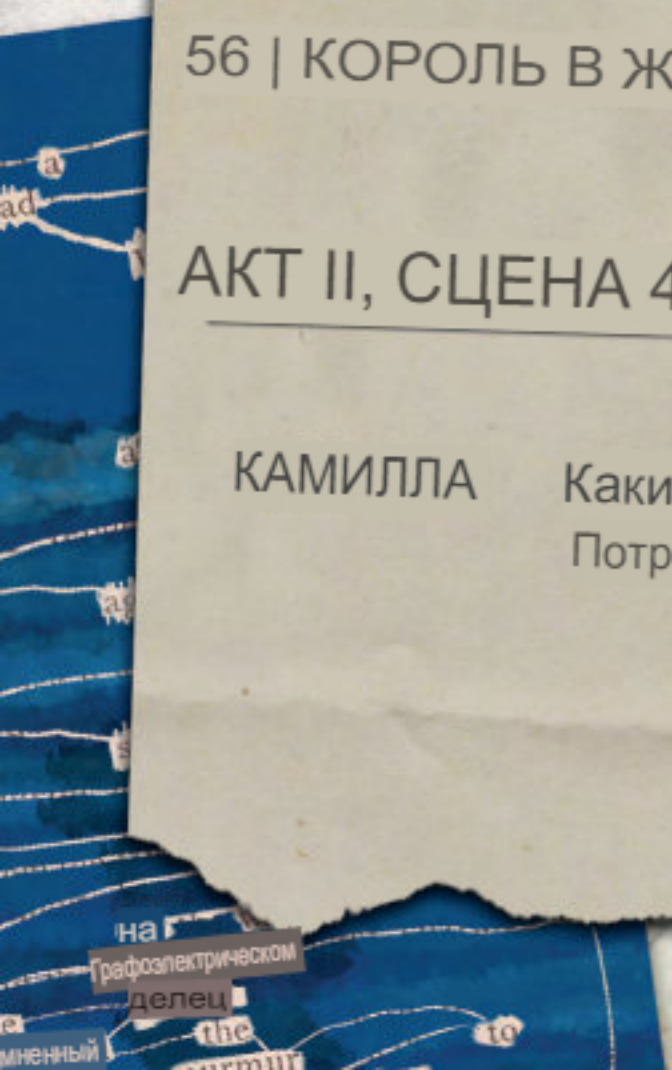
Мы с Деннисом были творческими партнерами на протяжении трех десятилетий. Каждый из нас проделал свою собственную работу, но наши совместные творения прожили долго и окрепли, питаясь обильной добычей. И теперь, столько лет спустя, он создал свою собственную кампанию "Король в желтом" для "Дельта Грин", и это великолепно. Это гораздо более амбициозно, чем то, что я когда-то пытался написать, более привержено сюрреалистическому, более готово бросить вызов аудитории сложностями и головоломками и. более творчески взаимодействовать с Королем в Желтом всеми возможными способами. восхищаюсь им от всего сердца и завидую вам за то, что вы прочитали его в первый раз.

И теперь, в манере, которую одобрили бы Кальвино и Борхес , работа Денниса наконец поглотила меня. Мое лицо, когда-то казавшееся моей единственной и исключительной собственностью, появляется на этих страницах как важный персонаж . В этом разница между выездом и отъездом, и эта книга показывает, что я никогда не покидал Бродалбин. Я пленник Каркозы , и ключ у Денниса.

Но не беспокойтесь, потому что он великодушен. Видишь? Даже сейчас он смотрит на твое лицо из этих невозможных пейзажей , в которых он так долго жил, когда открывает дверь.

Джон Скотт Тайнс.

Сиэтл, октябрь 2020 года



56 | КОРОЛЬ В ЖЕЛТОМ | 2.4

АКТ II, СЦЕНА 4 | У ПОСЛЕДНЕЙ ДВЕРИ ВО ДВОРЦЕ

вино дон лисрие фои иниог ты я)

трувал что такое patriot riiss0

КАМИЛЛА Какие невозможные пейзажи ждут за пределами rul modw

Потрескавшиеся уголки этого фальшивого мира? кас эль

Но - Красный Пол

конец

Содержание

Для ...словие... 2
Вступление... 8
Структура кампании ... 10
Краткое описание операции 11
Сюрреалистический ужас ... 13
Рейтинг коррупции... 17
Пример игры ... 19
Король в желтом... 22
Книга, Ночной мир и Каркоса 24
Дельта-зеленый и Король в желтом ... 25
Уроборос... 29
Часть первая: Ночные этажи... 64
Фон ... 66
Правда Об Эбигейл ... 67
Операция "АЛИСА"... 67
Агент Маркус... 69
Здание Макаллистара ... 70
Арендаторы здания Макалистар ... 85
Ночные этажи 97
Разрешение 112
В "Книгу тайных лиц" ... 112
Персонажи 114
Выход: Книжный магазин... 120
Внутри Книжного магазина... 122
Персонажи 130
Часть вторая: Череда тайных лиц... 132
Вечер в опере ... 135
Операция "ИНДИЙСКАЯ ЛУНА" ... 140
Резиденция доктора Барбаса... 153
Засада в торговом центре Тривелино... 166
Дом в Дорчестере... 173
Резиденция доктора Даллана... 187
Резиденция медсестры Самигиной... 187
Группа встреч ... 202
Офелия Ситри 208
Резиденция Ситри... 212
Дом в Дорчестере ночью... 215
Сцена, Дракон и Клоун ... 228
Вернуться в мир... 233
Персонажи 236
Выход: Пропавшая комната... 246
Внутри Пропавшей комнаты ... 248
Поиски Пропавшей комнаты... 248
Пребывание в Пропавшей комнате... 251
Западная стена и Окно Мечты , Часть 254
третья: Как Миап, сделанный из кожи ... 256
Фон ... 258
Выводы и идеи ... 259
Направления действий... 262
Поиск В Других Регионах... 271
статический 275
Разрешение 281
В "Отель Бродальбин"... 281
Персонажи 282
Exeunt: Отель Бродальбин ... 284
Здание и Главный этаж... 286
В Подвалах 293
Еще подвалы... 295
Тропинки к Лабиринту Шепота ... 296
Лабиринт шепота... 300
Разрешение 302
Персонажи 302
Часть четвертая: Конец света Конца ... 304
Прибытие... 307
Город скелетов... 307
Облачные волны Хали ... 307
Тайный город... Зона 312
боевых действий... 316
Заводной завод... 320
Галерея оттенков 325
Дворец 327
Маскарад... 329
Откровения и Вечность ... 331
Возвращать... 334
Полночь ... 334
Персонажи 335
Приложение: Субъекты и антифакты... 336
Сущности ... 338
Артефакты... 342
Неестественные Тома 348
Неестественные ритуалы... 351
Индекс... 364

Дом в Дорчестере

Дата Записи на Ролевую Терапию

Имя агента

Коррупция

Подарок

Проницательность

Эффекты облигаций и другие примечания

Имя агента

Коррупция

Подарок

Проницательность

Эффекты облигаций и другие примечания

Имя агента

Коррупция

Подарок

Проницательность

Эффекты облигаций и другие примечания

Имя агента

Коррупция

Подарок

Проницательность

Эффекты облигаций и другие примечания

Имя агента

Коррупция

Подарок

Проницательность

Эффекты облигаций и другие примечания

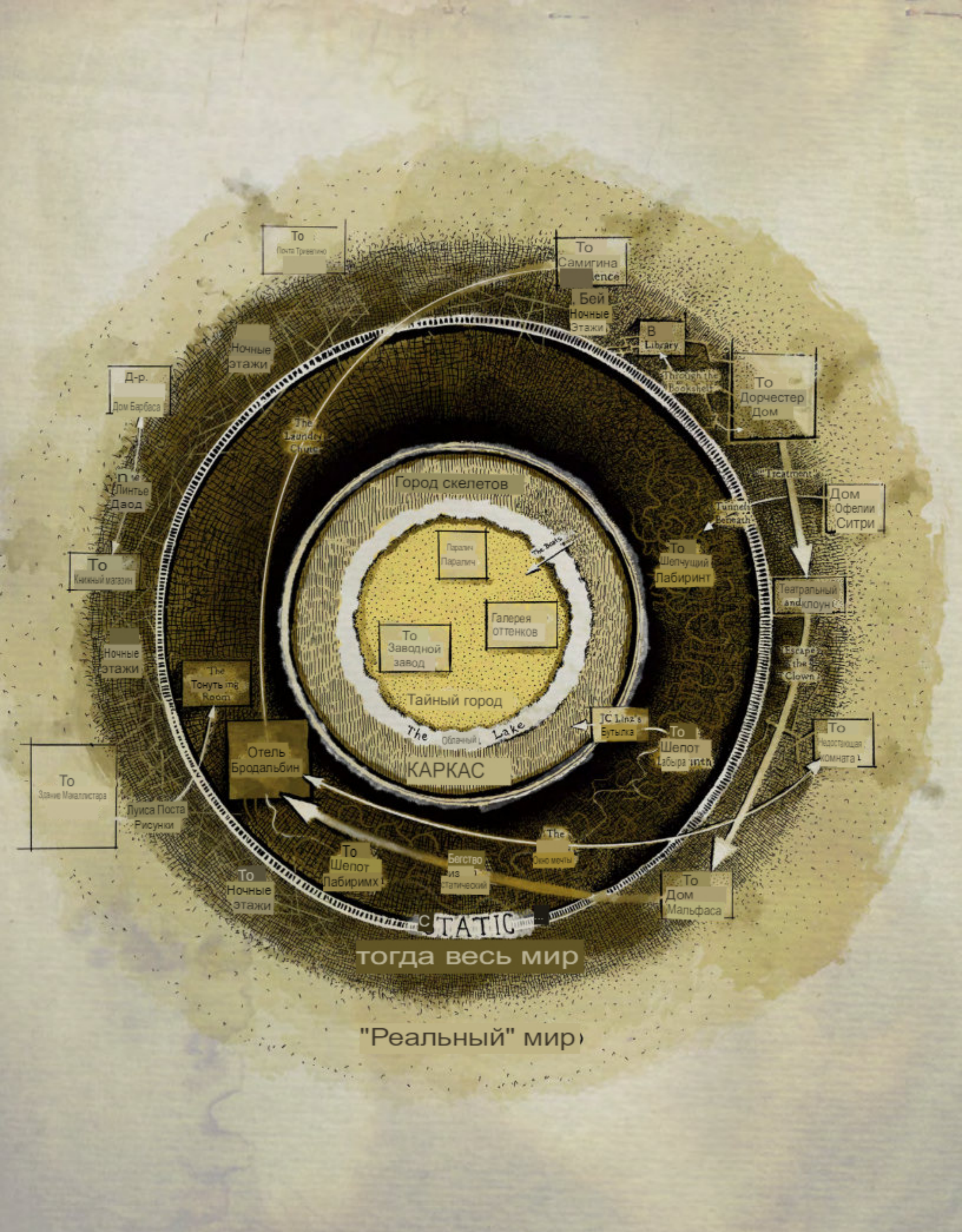
Искажение

имени агента

Дар

Проницательности

Эффекты облигаций и другие примечания



To
Почта Тривелино
To
Самигина
Бей
Ночные
Этажи
B
Library
Through the
Bookshelf
To
Дорчестер
Дом
Ночные
этажи
Д-р.
Дом Барбаса
The
Laundry
Chute
Город скелетов
"Treatment"
Дом
Офелии
Ситри
Tunnels
Beneath
Линтье
Даод
Паралич
Паралич
The Boats
To
Шепчущий
Лабиринт
To
Книжный магазин
Театральный
and клоун
Галерея
оттенков
To
Заводной
завод
Ночные
этажи
The
Тонуть ing
Room
Escape
the
Clown
Тайный город
JC Linz's
Бутылка
To
Шепот
Лабыра inth
To
Недостающая
комната
The
Облачный
Lake
Отель
Бродальбин
КАРКАС
To
Здание Макаллистара
Луиса Поста
Рисунки
The
Окно мечты
To
Шепот
Лабиримх
Бегство
из
статический
To
Ночные
этажи
To
Дом
Мальфаса
STATIC
тогда весь мир
"Реальный" мир

У Этой Книги Есть Зубы...

...но один из вас должен это съесть. Прожуйте его и проглотите, а затем действуйте так, как могла бы действовать книга. Это немалый трюк.

Затем идет танец.

Как только начинается танец, прибывают другие. Это их работа - притворяться кем-то другим, но при этом испытывать настоящий страх. Когда они действуют, они танцуют. Они танцуют с человеком, который стал книгой, они танцуют со своим настоящим страхом, они танцуют вокруг стола, и история рассказывается в следах их шагов.

Давайте не будем забывать о кубиках. Кости поют. Игральные кости поют об открывающихся дверях, о мозгах, разбрызгивающихся по стенам, и о переводе книг. "Песнь костей" позволяет вам карабкаться по горящим гобеленам, кричать, сходить с ума и прятаться, рыдая в темноте, пока марионетки кружатся в гулких туннелях из гладкого камня.

Кости поют мелодию, под которую танцуют люди фали, в то время как книга внутри ведет вас всех дальше. И хочешь ты того или нет, ты танцуешь.

Мы танцуем.

Мы все танцуем, взявшись за руки, до конца дня.
до конца света.
[illegible]
до конца [illegible]
до конца света.

Вступление

оконечность,
UOHT: От твоего первого мяуканья до последнего экстримти,
Король наблюдает,
Глаза пусты, как недавно отполированный склеп,
Выражение лица безразличное, как время.

- "Король в желтом", Акт II, сцена 1

Вступление

Невозможные пейзажи - это кампания для Delta Green: Ролевая игра, в центре которой коллекция Роберта У. Чемберса "Король в желтом" 1895 года, и это кульминация работы, разработанной Джоном Скоттом Тайнсом в "Дороге в Хали" из "Невыразимой клятвы", выпуск 1, в Delta Green: Countdum, и в его собственных рассказах "Сосострис", "Амброз" и "Бродальбин".

Эта кампания касается пропавшей женщины, таинственной пьесы, которая сводит людей с ума, ужасного символа под названием Желтый знак, убежища, страны , которой не существует, и конца света. Агенты скользят по краю тайны, которая разгадывает их существование. Они изо всех сил пытаются найти путь назад из вымышленного места, которое каким-то образом воплотилось в реальность: Королевство Каркоса.

Невозможные пейзажи фокусируются на сюрреалистических ужасах, подобных тем, что можно найти в OA, The Shining, Twin Feaks, Iacob's Ladder, Lost Highway и The Nisth Configwration, Агенты противостоят монстрам, но худшие монстры приходят из глубин человеческого разума. Эти угрозы столь же бесконечны, как воображение, и столь же несущественны, как дым. Они смертоноснее любого древнего, дремлющего лавкрафтианского бога.

Структура кампании

Эта кампания состоит из четырех взаимосвязанных операций. Для решения каждой из них обычно требуется от двух до пяти игровых сессий. В стандартной форме кампании каждая операция ведет к следующей. Операции и годы, в которые они проводятся, включают:

»"Ночные этажи" (1995)
»"Том тайных лиц" (2015)
»"Как карта, сделанная из кожи" (2)
»"Конец света Конца света" (oa)

Агенты, которые не сталкивались с "Ночными этажами", должны начать с этой операции. В противном случае они начинаются с "Тома тайных лиц". Вы, конечно, можете изменить порядок операций по своему усмотрению, используя то, что вы найдете здесь, просто как каталог ужасов. Что бы вы ни выбрали, вам не помешает прочитать всю книгу, какой бы сложной она ни была, прежде чем начать. Все взаимосвязано.

Рядом со Мной, и сделай все Spirits subject unto Me и каждый - spell и Джоврге of God может быть obedient unto Me

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Выход-Переход Между Операциями

Хотя операции в невозможных масштабах Лондона протекают линейно, определенные места имеют доступ к Каркасу, к неестественному месту вне времени и пространства, которое соединяет все вещи под влиянием Короля в Желтом. В этих уникальных местоположениях агенты могут эффективно перемещаться до или после своих текущих местоположений, а также отправлять или получать информацию в ond из других мест в разное время. Эти места помечены в тексте словом "EXEUNT".

"EXELINT" указывает на объект, Агента или другое лицо, которое может прибыть или покинуть более раннюю или более позднюю точку маршрута, чтобы повлиять на gome. Например, красная дверь в доме o в 2015 году может открываться в комнату, которая существует в 1995 году, и содержать ограниченную информацию, когда такие детали появляются в тексте, они сопровождаются руководящими принципами и правилами обращения с ними.

Краткое описание операций

Четыре операции в Невозможных ландшафтах предназначены для перемещения Агентов игроков из нашего упорядоченного мира в Каркосу, это царство безумия, которым правит Король в Желтом. Там, оглядываясь назад, они обнаруживают , что "мир", в котором они когда-то были уверены, - просто мираж на поверхности бурлящей сюрреальности , управляемой Королем.

Начиная с первой операции, Агенты попадают в ловушку благодаря силе Короля в Желтом. и локации, которые они могут преследовать и расследовать, но после определенного момента их привлекает эта темная сила, независимо от того, решат они преследовать короля в Каркосу или нет. Если им повезет, Агенты узнают, что отступление невозможно. Они должны продолжать углубляться в Каркосу и через нее бежать.

Ночные этажи

Летом 1995 года Агенты входят в нью -йоркский кооператив художников под названием Здание Макалистар, чтобы найти пропавшую художницу Эбигейл Райт. "В ту ночь Этажи" впервые появился в Delta Green: Cowntdown, он был обновлен для Delta Green: Ролевая игра и ее ужасы умножились.

Кооператив подвергся ужасающей игре Король в Желтом, через которого действует сила Короля в Желтом. С наступлением темноты здание Макалистар открывается в бесконечные комнаты, которые ведут на Ночные этажи, во внутренние районы Каркосы. Агенты проходят ускоренный курс по природе Короля в Желтом и попадают в ловушку его власти.

Том Секретных лиц

Агентов, переживших "Ночные этажи", провел 20 лет в Дельта-Грин. Вы можете разыграть кампанию других операций за эти годы, если хотите. Когда выжившие на "Ночных этажах" умирают или сходят с ума, найдите способы передать подробности своего опыта другим Агентам, детали, которые они вспоминают с ужасной срочностью. Возможно , в воспоминаниях новый Агент вспоминает, как слышал ужасающие истории от Агента, жившего много лет назад. Осень 2015 года возвращает Агентов к невозможным пейзажам.

Идентификационный номер: 31148

СЛУЖБА

Совокупление

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Желтая карточка

Психическое заболевание и король в желтом

Эта игра не о реальной психиатрии. В нем не делается никаких попыток справиться с очень реальной и сложной борьбой с психическими заболеваниями. Это полностью фиктивно, и к нему всегда следует относиться как к таковому. Она фокусируется на концептуальной, особой ясности мысли, которая заражает только тех Агентов, которых коснулась сила Короля в Желтом.

Хотя игроки проводят своих Агентов по приютам и имеют дело с психиатрами, наркотиками и заблуждениями, персонажи, которых коснулся Король, страдают от чего-то совершенно иного, чем психическое заболевание. Они страдают от правды. Мир Агентов - это иллюзия. У них есть своего рода особое зрение, с помощью которого они могут увидеть действительное расположение вещей. По мере того как эта ясность возрастает, те, кто все еще находится в плену иллюзии реальности, называют их безумными.

В конце концов, когда игрок доводит Агента до абсолютной истины, он понимает, что такого понятия, как наш мир, не существует. Есть только существа, которые окружают и вращаются вокруг Короля в Желтом, игры и Желтого Знака. Все остальное, вся человеческая деятельность и творчество - не что иное, как воображаемая глупость.

ALONG THE LINE

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Желтая карточка

АГЕНТЫ УМИРАЮТ, А ТАНЕЦ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Каждая операция Delta Green подвергает Агентов риску смерти и роспуска. Те, кто попадает в Невозможные ландшафты, попали под пристальный взгляд короля в желтом и подвергаются самому страшному риску из всех. Агенты умирают. Новые агенты присоединяются к танцу. Каждая из этих четырех операций включает предложения по привлечению союзников Агентов на борт в качестве замены потерянных Агентов. У этих персонажей есть свои собственные мотивы для преследования короля в желтом. Вместо этого игроки могут привлекать своих собственных новых агентов . Возможно, новички должны заслужить доверие своих разбитых товарищей. Возможно, они входят легко, так же знакомо, как если бы они были там все это время, и так же мрачно настроены. Возможно, они оказались в ловушке в Ночном мире и видят в Агентах выход. Используйте методы в СЮРРЕАЛИСТИЧЕСКОМ УЖАСЕ, начиная со страницы 13, чтобы сообщить об их мотивах и их восприятии выжившими.

Оуас Оу -тас пата, - тиспс

Сделай сам -плитка pt

ALONG THE LINE

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО//ORCON//ТРЕБУЕТСЯ СПЕЦИАЛЬНЫЙ ДОСТУП-БРИСТОЛЬ

страница 1 из 6 (3 прилагаются.)

DO NOT COPY

Краткий аккорд

Их вызывают в психиатрическое учреждение "Дорчестер Хаус " в Бостоне, чтобы найти сбежавших пациентов , давным-давно совершенных Дельта Грин. По мере того как тайна разворачивается среди множества ужасов, агенты обнаруживают , что на самом деле они являются пациентами психиатрической больницы, запертыми в кошмарной версии больницы. Они сталкиваются с поспешным побегом и получают загадочное послание от Ребенка-Часовщика, посланника короля. Агенты узнают , что они должны найти необычную бутылку под странным отелем под названием Бродальбин. Эта бутылка, похоже, является ключом к тому, чтобы избежать проклятия.

Сюрреализм проникает в мир из-за инфекции. в доме в Дорчестере. Кульминацией этого является инверсия всех убеждений Агентов, оставляющая их неуверенными в том, что реально.

Дорчестер Ест людей

Подобно Карте, Сделанной из Кожи

, Помеченной как векторы злокачественной игры "Король в желтом" и "В бегах от Дельта-Грин", Агенты ищут отель-призрак, известный как Бродальбин. По мере того, как они расследуют и раскрывают секреты пьесы (которая все больше и больше кажется частью повседневной жизни), агенты также убегают из группы наемных убийц "Дельта Грин", созданной в 1955 году, каким-то образом поддерживаемой королем в живых и жизненно важной . Желтый. Когда реальность рушится, чтобы соответствовать их безумию, Агенты получают доступ к Бродальбину и, под ним, Лабиринту Шепота. Там они ищут таинственную бутылку. Мир открывается в экзистенциальные пропасти, и Агенты видят его таким, какой он есть на самом деле: искаженное отражение какой-то другой, бесконечной сферы.

Конец света Конца

света В Каркозе, во дворце Итилл, завсегдатаи вечеринок наслаждаются королевским маскарадом и знакомятся с таинственным незнакомцем. Вооруженные бутылкой из Лабиринта Шепота, Агенты приглашаются в присутствие самого Короля в Желтом. Прежде чем часы пробьют полночь, Агенты должны найти давно пропавшую Эбигейл Райт и окончательный, ужасный ответ на вопрос об их собственном существовании. За этим кроется разрушение, бегство или безумие. Каждый найденный ответ так же уникален , как и каждый Агент.

Библиотека затем отказывается

Сюрреалистический Ужас

Дельта Грин - это про страх. Сюрреалистический ужас коренным образом меняет природу этого страха. Лавкрафтовские монстры Дельта Грин олицетворяют силы, недоступные человеческому пониманию. Сюрреалистические монстры Короля в Желтом так же далеки от человеческого понимания, но каким-то образом рождены человеческим разумом. Это делает их гораздо более разрушительными, личными и причудливыми.

Вы должны уделять особое внимание творчеству и гибкость, чтобы заставить сюрреалистический ужас работать. Сюрреалистический ужас - это страх, который граничит с верой. Иногда он падает прямо через этот край. Но это всегда возвращает к реальности, потому что, если вы слишком долго существуете вне реальности, теряется всякая перспектива. Реальный мир - это то, с чем сравнивается сюрреалистический ужас. Сюрреалистический ужас невозможен без уверенности в том, что есть или что должно быть реальным.

Подумайте об Агентах на эллиптической орбите вокруг сюрреалистических элементов, подобных мирам вокруг солнца. Иногда Агенты близки к сюрреалистическому. В течение больших промежутков времени они могут быть далеки или полностью скрыты от него, видя только странности в тех тенях, которые он отбрасывает. Когда они подходят слишком близко, они сгорают.

Определение Неопределимого

Сюрреалистического ужаса является необъяснимым, личным и неожиданным. Это приводит в ужас обыденный мир, который должен быть источником утешения. Это подразумевает то, во что Агенты верят о себе.

»Ужасно видеть, как мертвый друг возвращается к жизни. Сюрреалистический ужас - это когда этот мертвый друг садится обедать, и все ведут себя так, как будто все в порядке.

»Ужасно видеть существо, поднявшееся из бездонной ямы пространства-времени. Это сюрреалистический ужас, когда у этого существа на конце каждого из его щупалец лицо твоей матери. »Это ужасно - быть застреленным. Это сюрреалистический ужас, когда вы понимаете, что, несмотря на боль от раны, у вас нет кровотечения, и красная папиросная бумага раскатывается, как какая-то театральная версия крови.

»Это ужасно, когда неестественный том раскрывает тайны вселенной. Это сюрреалистический ужас, когда эта книга, написанная в 1611 году, содержит описание вас вплоть до мельчайших деталей, включая тот факт, что вы читаете эту книгу прямо сейчас.

Расхаживание и общая картина

Игра не может быть просто одной безумной идеей за другой. Он должен намекать на более важные секреты, на какую-то ось, на которой он вращается , иначе игроки могут потерять интерес. Для ощущения такого масштаба сюрреалистический ужас работает вокруг. темы и угрозы. Тема возможных пейзажей - это граница между творчеством и безумием. Угроза - это сила, известная как Король в желтом, которая скрывается в игре "Король в желтом" и ее символе - Желтом Знаке.

Бегущие Невозможные Пейзажи

Обработчик должен установить основные правила сюрреалистического ужаса для игроков. Представьте эти концепции в первой игровой сессии, чтобы игроки понимали , чего ожидать:

»Реальность: Хотя сюрреалистические ужасы выходят за рамки повседневного мира, система отсчета Агентов должна начинаться с их повседневной реальности. Используйте мирские ссылки, чтобы создать сцену так, чтобы, когда наступает безумие, она выделялась. Агенты должны поверить, что они находятся в нашем мире, прежде чем покинуть его, чтобы представлять интерес. » Согласованность: Агенты оперируют информацией, представлен Обработчиком. Жизненно важно, чтобы, когда Обработчик предоставляет информацию, она оставалась постоянной от минуты к минуте и от сеанса к сеансу. Когда происходят изменения, они должны иметь смысл - даже сюрреалистические, и даже если лежащие в их основе причины находятся за пределами понимания.

» Неопределенность: агенты редко должны чувствовать себя полностью в контроль. Если они это сделают, это только продемонстрирует , насколько ситуация действительно вышла из-под контроля. » НАПРЯЖЕНИЕ: Обработчик должен балансировать на грани между раскрытием ужаса и намеком на ужас. Без этого напряжения ужасы вскоре теряют способность внушать страх. Наблюдайте за своими игроками. Попрактикуйтесь в том, чтобы научиться читать таблицу и чувствовать, когда необходима ужасающая конфронтация, чтобы поддерживать паранойю и террор. И когда нужно отступить.

Детализация, фокус и скорость спуска

Для того, чтобы сессия Delta Green была признана игроками успешной, должно произойти много вещей. Во-первых, каждый должен чувствовать, что его Агент хотя бы один раз находится в центре внимания. Во-вторых, им нужен их Агент, чтобы добиться прогресса в достижении какой-то цели. В-третьих, их нужно напугать. Используйте три показателя, чтобы повлиять на настроение за столом: детализация, фокус и скорость спуска.

» ДЕТАЛИЗАЦИЯ: Детализация - это количество описаний , которые Обработчик предоставляет игрокам. Хотите замедлить игру? Опишите больше и более подробно. Нужно ускорить это? Обобщайте или вводите новую угрозу, тайну или ужас.

» Фокус: Фокус - это то, на что будет смотреть камера в том случае, если бы игровая сессия была фильмом. Если в справочнике описывается изучение древней книги одним Агентом, то это очень важный момент. Если Обработчик описывает перестрелку с участием всей команды, это широкий фокус. Изоляция усиливает напряженность и страх, но игроки теряют интерес, если слишком долго сосредотачиваются на каком-либо одном Агенте. Расширяющийся фокус: это способ повысить вовлеченность за столом. »

СКОРОСТЬ СНИЖЕНИЯ: Степень опасности, с которой сталкиваются Агенты. У вас есть Агент, который слишком стойкий? Используйте странные проявления Короля в Желтом, чтобы сделать их реальность более шаткой. У вас есть Агент, который слишком близок к краю? Используйте советы в разделе Типы СЦЕН на странице 15, чтобы замедлить их падение или довести их до великолепного пиррова разрушения.

Мужчины сен маекс вирте С4Д-цоны пересекли границу в Брдадалеоне.

Типы сцен

Расследование "Дельта Грин" блуждает от света нашего упорядоченного мира, то входя, то выходя из тьмы неестественных угроз. Иногда, проводя больше времени на свету, темнота становится еще более пугающей. Обработчик, который учится читать таблицу, развивает интуитивное знание того пространства между нормальным миром и миром неестественного ужаса, где Дельта Зеленый цвет процветает.

То, что кажется непрерывным опытом для игроков за столом, на самом деле является Обработчиком, создающим серию ситуаций, каждая из которых пытается заставить игроков чувствовать себя определенным образом. Обычно игра Delta Green разбита на несколько из следующих типов сцен размером с укус.

Сцена Бонда:

Хороший Куратор никогда не забывает, что Агенты - это люди. У них есть семьи, близкие друзья и любимые, которых они хотят защитить превыше всего остального. Обратите внимание на основные связи каждого Агента. Убедитесь, что они поддерживают связь во время игровых сессий, иногда в самое неподходящее время.

ОЩУЩЕНИЕ: Нормальность, Борьба, Продвижение. КОГДА ВЫ ЕГО ИСПОЛЬЗУЕТЕ И ПОЧЕМУ слишком частое нажатие на эту ноту может показаться неприятным для некоторых игроков, а отсутствие нажатия на нее вообще приводит к тому, что отношения в игре кажутся плоскими. Связь или домашняя сцена лучше всего подходят либо как повторяющийся и укрепляющий пробный камень, либо как нечто, что происходит сразу после ужасного события.

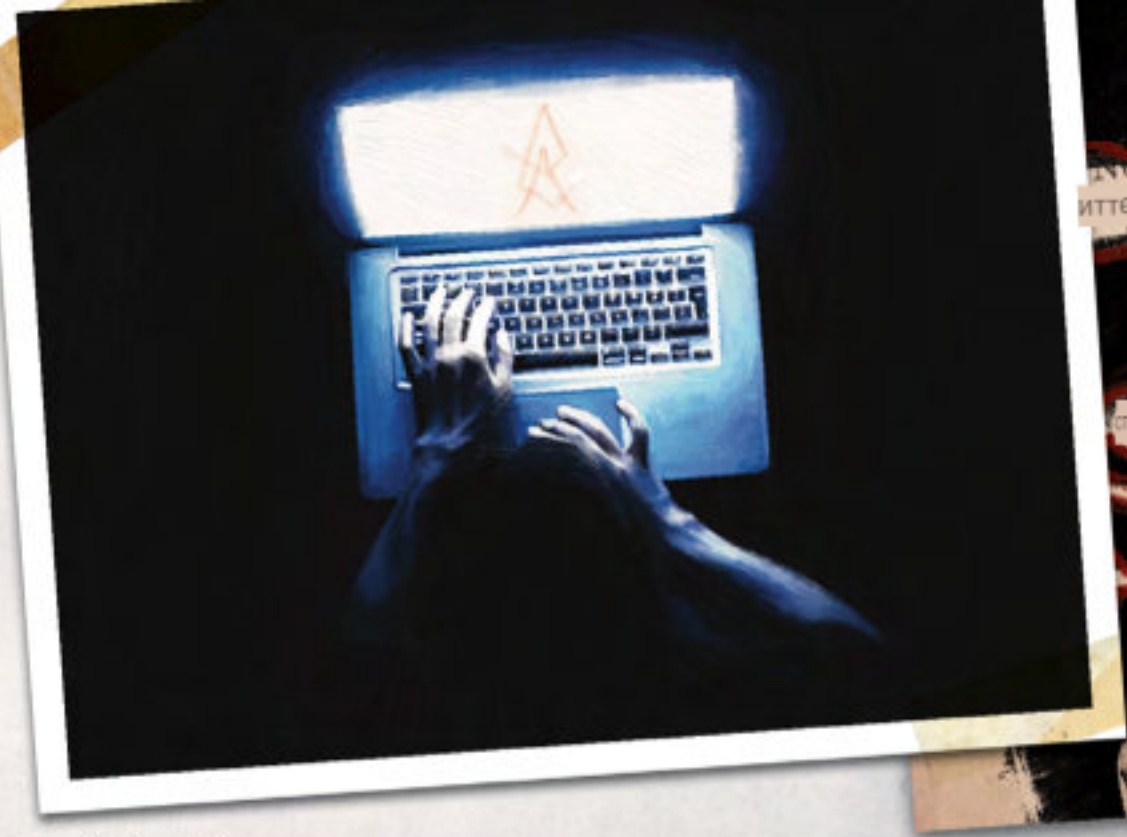
Эти сцены заземляют игру и ставят ставки прямо перед лицом игрока, как механически (с очками Бонда), так и в ролевых играх.

в полевых условиях:

Темы Короля В Желтом

Чтобы развить у игроков стойкое чувство паранойи и ужаса, подумайте о темах, на которые Король в желтом играет больше всего, особенно о бесстрастных пейзажах, которые снова и снова строят вокруг этих тем.

- Аленанон: Человеческое общество - это инстинктивное собрание людей и идей, собранных для предотвращения хаоса. Те, кого затронул Король в Желтом, представляют собой парней, которых сонлефи стремится отсеять. Порядочные люди, на которых влияет, если они отделяются от стада до тех пор, пока их не прогонят Те, кто оказался за пределами основной группы, изгнанный своими друзьями и близкими, демонстрируют глубокое отчуждение в сердце моего короля в Желтом опыте.
- Сюрреалистичность: Король в желтом искажает упорядоченное восприятие. Мир вокруг свидетеля рушится. Дома, квартиры и другие жилые помещения особенно удобны для зимовки из-за нашей сильной психологической привязанности к местам, где мы живем. В доме писателя может быть больше комнат , чем если бы он мог вместить. В гараже сумасшедшего могут быть стены, на которых большими печатными буквами написаны разговоры. Эти аномалии имеют глубокие символические связи с сознанием пострадавшего индивидуума.
- Творчество: Отчужденные от общества умы тех, кто подвержен влиянию Короля в желтом и беспомощно тянется к нему, часто склоняются к художественному выражению, главным из которых является создание художественных работ, которые распространяют влияние Короля в желтом. Идеальным примером является сама игра "Король в желтом". Другие возможны в средствах массовой информации.ghy
- Эстетика, когда влияние Короля в Желтом принимает физическую форму в неудобных жилых помещениях, представлена особая эстетика. Комнаты оклеены красными бархатными обоями. Диваны трансформируют информационные конструкции, совместимые с судьбой 19-го века. Источником этой причудливой эстетической последовательности является призрачный метрополис Каркоса, который сам по себе каким-то образом вписывается в архитектурный и декоративный стиль викторианского и эдвардианского периодов, с 1837 по 1910 год. Никто не понимает почему, возможно, потому , что это была эпоха, когда, если верить, появилась пьеса "Король в Елове".



Позже в ходе кампании Облигации становятся опасными векторами, с помощью которых Король в Желтом может осуществлять свою коррупцию.

Процедурная или административная сцена

Большинство агентов Delta Green работают в федеральном агентстве или группе правоохранительных органов. Иногда такая работа скучна и мало что раскрывает. Беготня по бумажным следам, дача показаний на суде, опрос свидетелей, сбор улик на местах преступлений - это то, с чем знакомы почти все агенты "Дельта Грин". Это нормально. Скучный.

ЧУВСТВО: Нормальность, Борьба, Неуверенность.

КОГДА ЕГО ИСПОЛЬЗОВАТЬ И ПОЧЕМУ: Процедурные сцены помогают восстановить нормальность. Ваш агент тратит час на погоню за марионеткой размером с человека по заброшенному торговому центру? Далее, она должна дать показания до 2 часов дня, иначе преступник уйдет. Административные сцены также могут быть использованы в качестве наказания, когда агентам предъявляются обвинения или их допрашивают по поводу странного поведения.

Процедурные и административные сцены могут выровнять игру и помешать Обработчику переигрывать ужас. Иногда агентам нужно напоминать, что у них есть настоящая работа и что Дельта Грин - это секрет, который нужно скрывать.

Позже в ходе кампании, по мере того как влияние Короля в Желтом на Агентов растет, нормальность сцен такого типа становится все более и более пустой.

Обыденная Сцена

Иногда Обработчик хочет, чтобы агент Delta Green занимался повседневными делами, выравнивал шины их автомобилей. Обновите их удостоверение личности. Пообедай.

ОЩУЩЕНИЕ: Нормальность, Борьба.

КОГДА ЕГО ИСПОЛЬЗОВАТЬ И ПОЧЕМУ: Используйте обычные сцены, чтобы настроить на всплеск ужаса или как способ сохранить ровный ход игры, чтобы она не казалась такой пугающей. Обыденные сцены - хороший способ подготовиться к будущей странности или просто снизить интенсивность ужаса в кампании с помощью небольшого наполнителя.

Позже в ходе кампании обыденное становится просто еще одной маской, скрывающей ужасы Короля; в Желтом, и там нельзя найти утешения.

Сцена подсказки:

- это то, где выделяется Дельта Грин, и где специалист должен уделять много времени разработке ситуаций. Сцена намека - это когда просвечивает что-то неестественное , но ничего нельзя доказать. В отражении витрины магазина быстрого питания видна странная фигура в золотых одеждах . Кровавые следы, кажется, появляются на зеркале в ванной и тянутся по всему запертому гостиничному номеру. Голос звонит по телефону каждую ночь в полночь, выкрикивая номер, который, как вы понимаете , является обратным отсчетом. Каждый из них приводит в движение тайну и обычно вписывается в существующую тайну.

ЧУВСТВО: Неуверенность, Страх.

КОГДА ЕГО ИСПОЛЬЗОВАТЬ И ПОЧЕМУ: Когда игрок изо всех сил пытается вступить в бой или игра слишком сильно блуждает по обыденности, сцена подсказки полезна , чтобы вернуть тайну.

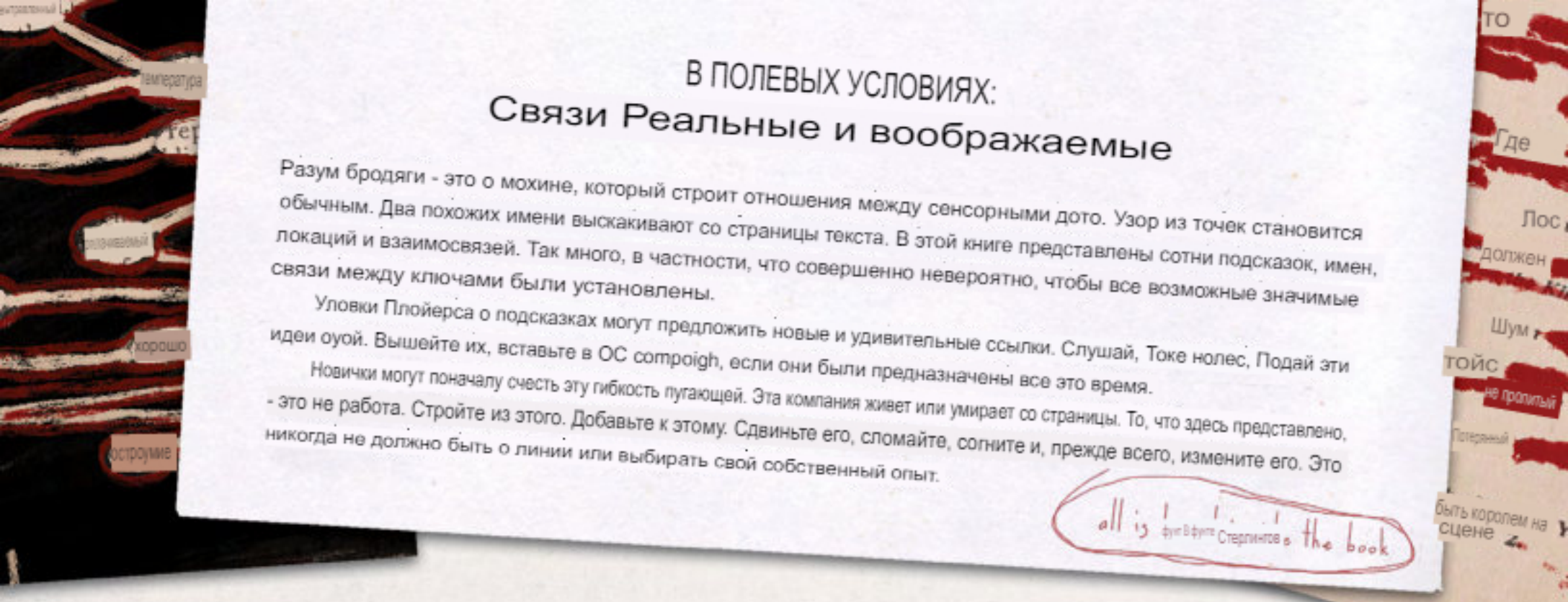
Используйте сцены с подсказками, чтобы глубже погрузить игроков в тайну. Но ими нельзя злоупотреблять. Отличный способ определить, когда требуется сцена подсказки , - это отметить рейтинг коррумпирования Агента (см. (! РЕЙТИНГ коррупции на стр. 17). Чем выше Извержение, тем больше странностей появляется в жизни Агента.

Сцена угрозы

К чему ведут все остальные сцены: перестрелка, сокрушительная конфронтация с неуклюжим существом из потустороннего мира, бушующий огонь, разрывающий мотель. Страх и неуверенность в выживании Агентов.

ЧУВСТВО: Ужас, Неуверенность.

КОГДА ВЫ ЕГО ИСПОЛЬЗУЕТЕ И ПОЧЕМУ для игроков за столом нормально стремиться к конфронтации.



Вот в чем суть всех загадок: сопоставление улик , которые в конечном итоге приводят к борьбе, действию или разрешению. Но этим шаблоном нельзя злоупотреблять. Если каждое заседание превращается в перестрелку или конфронтацию с неестественным существом, это обесценивает эти угрозы.

Вознаграждайте умное расследование прогрессом. Иногда этот прогресс лучше всего выражается в конфликте. В других случаях раскрытие следующего шага в тайне должно просто открыть игрокам возможности для продолжения.

Рейтинг коррупции

Поскольку власть Короля в Желтом определяется воображением и верой, она выходит за рамки Здравомыслия. Для правильного моделирования угрозы необходима дополнительная статистика . Агенты, которые активно расследуют дело Короля в желтом, страдают от этих последствий более остро. Агенты , которые отступают, избегают, уничтожают улики или отказываются раскрывать информацию о них, страдают меньше.

Поддерживайте рейтинг извержения для каждого агента от О до 10. Убедитесь, что игроки никогда не узнают свои результаты или что вы их отслеживаете. Сохраняйте сам рейтинг коррупции неизвестным, если сможете.

Каждый Агент начинает с прибавки +1 за каждую проверку на адаптацию к насилию и беспомощности. Агент с двумя проверками на насилие и одной проверкой на беспомощность начинается с Извержения 3. Агенты без каких-либо галочек начинаются с Cormuption О. И каждый Агент начинает с прибавки +1 к каждому навыку Муравья на уровне 20% или выше.

Эти исходные источники извержения применяются только в начале игры. Не добавляйте балл, если Агент получает чек на насилие или беспомощность или навык Муравья на 20% или выше во время игры.

Коррупционные последствия

Рейтинг Cormuption - это бессознательное расположение Агента к силам Короля в Желтом. По мере того как Агенты преследуют эти силы, они набирают силу.

Cornuption полезен для Обработчика во многих отношениях:

» ПУТЕШЕСТВИЕ: Рейтинг заражения Агента определяет , может ли Агент отправиться в определенную местность , зараженную Королем в Желтом. Например, для проезда на Ночные этажи здания Macallistar требуется уровень коррупции 1+. Посещение бала-маскарада в Каркозе требует ВЫБОРА.

ЦЕЛИ Cormuption 7+ »: рейтинги Coruption указывают какой агент в группе с наибольшей вероятностью будет выбран в качестве цели силами Короля в Желтом. К кому обращается призрачный голос? Кого наносит удар кукла-убийца? Выберите Агент с самым высоким рейтингом кормообразования. Если несколько Агентов имеют одинаковый рейтинг коррупции, выберите того, у кого самый низкий SAN ». Проявления: Когда агент один, он с высоким Рейтинг извержения может видеть и испытывать более странные, ужасающие и необъяснимые проявления, чем те, у кого рейтинг ниже. » КОНТРОЛЬ НАД Каркозой: В царствах Ночного Мира и Каркозы высокий рейтинг позволяет Агенту изменять и изменять сам мир силой веры. Но они никогда не могут быть уверены, что делают это.

Порог коррупции

Некоторые местоположения, подключенные к Carcosa, имеют порог коррупции. Это указывает на рейтинг Corruption, которым должен обладать Агент, чтобы видеть его и взаимодействовать с ним. Например, Агент с Извержением 2 может взаимодействовать с местоположением с порогом извержения 2, но не с местоположением с порогом извержения 5.

Если Агенты с достаточно высоким рейтингом коррупции находятся с Агентами с более низким рейтингом коррупции, когда они сталкиваются с местоположением, все агенты сталкиваются с ним. Хуже того, каждый присутствующий агент с более низким уровнем поглощения набирает очки поглощения, чтобы сделать их равными пороговому значению.

Например, агент Corruption 8 связан с агентом Corruption 3. Они сталкиваются со входом в Каркосу, который имеет порог извержения S. Они испытывают это в полной мере благодаря присутствию агента Извержения 8. Извержение другого Агента увеличивается с 3 до 5.

Такова природа заражения короля в Ел- лоу. Агенты с большим Напором бессознательно тянут своих коллег вниз, усиливая реальность Короля в желтом.

Агент, достигший 10-го Уровня , неосознанно становится маяком для сил Короля в Желтом, светлой душой, которую королевская власть стремится заманить в ловушку. Тот, кто достигает О САН во время 10-го Извержения, становится тенью своего прежнего "я", известного как Ретранслятор, и вечно преследует Каркосу.

Получение и потеря повреждений

При появлении или исчезновении точек входа остается на усмотрение Обработчика. Нет никакого реального ограничения на то, что можно добавить или вычесть. Как хорошее эмпирическое правило для игры "среднего возраста", Агент не может набрать или потерять более 3 очков за одну игровую сессию в " Ночных этажах", 4 в "Томе секретных лиц", S в "Как карта, сделанная из кожи" и 6 в "Конце света Конца света".

Каждый раз, когда Агент Активно выкручивает угрозу, связанную с Королем Желтым цветом, Обработчик может тайно добавить очко коррупции. Прислушивайтесь к подсказкам в действиях или диалогах Агентов: "] присмотритесь повнимательнее к ребенку с часами", "Я читаю странную книгу", "] попытайтесь: определить , где мы находимся на карте пришельцев". Каждый из них указывает на то, что Агент пытается преодолеть разрыв между реальным миром и Каркосой. В ответ Обработчик может добавить балл к рейтингу Corruption этого Агента. Многие ситуации могут добавить дополнительные очки в этой кампании.

В качестве альтернативы, если Агент попытается выделить строку Короля желтым цветом, Обработчик тайно может удалить точку повреждения. Что представляет собой потеря точки входа? "Я скрываю это от команды", " "] сожги пьесу", "] игнорируй призрака в зеркале". Каждый из них указывает на то, что Агент пытается отделиться от Каркозы, и может потребовать удаления точки извержения. В этой кампании есть много возможностей снять очки за извержение.

Фллер комм вел 52, умер 95. Skll Обработка.

Пример игры

Агент Дауг (Коррупция 2) и агент Дмитрий (Коррупция 1) последовали за беглым доктором Максимо Френдом в многоквартирный дом на Ист-Сайде Чикаго в сумерках, в то время как их партнер агент Дина (Коррупция) находится в архивах Кук-Каунти-лейл, копаясь в личных вещах давно умершего заключенного подозревается в связи с пьесой " Король в желтом".

Проводник: Дуг и Дмитрий, во дворе крысиный двор. Там есть сорняки, старые банки из-под краски в куче и сгнивший "Фольксваген кролик" на блоках. "Том Сойер" Рашa играет откуда-то сверху. Когда вы входите, вы видите , как с дальней стороны захлопывается тонкая деревянная дверь. Друг. должно быть, он вошел туда.

Здесь Обработчик усиливает РЕАЛЬНОСТЬ ситуации. Банки с краской, автомобиль, специфика и тональное несоответствие mwsic. Эти элементы говорят игрокам "нормальный мир".

АГЕНТ ДУГ: 1 достаю свой пистолет и вхожу.

Куратор хочет, чтобы Агенты чувствовали себя НЕУВЕРЕННО, поэтому он переключает то, что ожидается по другую сторону двери многоквартирного дома.

ПРОВОДНИК: Дверь открывается в огромную, затемненную. комнату, похожую на танцевальный зал. Потолка не видно. Деревянный пол изгибается к середине. Далекие отблески металлических предметов мерцают в темноте. Вы несколько ослеплены изменением освещения.

АГЕНТ ДУГ: Что можно увидеть?

Обработчик: Каков ваш навык поиска?

АГЕНТ ДУГ: Гм... 30%?

ОБРАБОТЧИК: Вы почти ничего не видите. За светом от двери виднеется несколько аморфных пятен света. Они не похожи на дневной свет. Но у вас возникает ощущение театра или неосвещенного катка для катания на роликах.

АГЕНТ Дмитрий: я иду за ним и вытаскиваю свою писю, но держу ее на боку.

ALL STOLEN FROM MY PLAY!

ПРОВОДНИК (ОБРАЩАЯСЬ К ДУГУ): Что-то движется в темноте, в вашем периферийном зрении, в двадцати пяти или тридцати футах от вас. Фигура.

АГЕНТ ДАГ: О черт. Я направляю свой пистолет в этом направлении и смотрю.

Обработчик переключает фокса здесь на агента Дину по двум причинам: чтобы дать игроку Дины шанс быть на связи и создать напряженность в отношениях с Даугом и Дмитрием.

КУРАТОР (ОБРАЩАЯСЬ К ДИНЕ): ХОРОШО, Дина. Вы один в комнате из известково-зеленого шлакоблока в тюрьме округа Кук с четырьмя старыми ящиками с надписью "Декрейг, лан Ф." . Док, на котором написано 5:30 вечера, щелкает и гудит. АГЕНТ ДИНА: Хорошо, сначала я ищу фотографии Декрейга.

ОБРАБОТЧИК (ОБРАЩАЯСЬ К ДИНЕ): Дайте мне список поиска. АГЕНТ ДИНА (ИГРА В КОСТИ): 11 из 5. Критично!

ОБРАБОТЧИК (ОБРАЩАЯСЬ К ДИНЕ): Первое, что вы вытаскиваете из в коробке черно-белая фотография Декрейга с пометкой "1925". Он лысеющий толстый мужчина с ровной улыбкой с раздвоенными зубами и очками в проволочной оправе. На нем. старая тюремная форма. Но он стоит перед нарисованным фоном огромной башни, похожей на русскую. И держит блестящую, потрепанную маску, которая выглядит самодельной. Что-то в этом кажется знакомым. На обороте фотографии написано: "Libro Secretorum Manifesta".

Проводник переключается обратно на Донга и Дмитрия.

КУРАТОР (ДМИТРИЮ): Возвращаемся к преследованию доктора Френда. Пистолет агента Дуга только что поднялся и. выследил что-то в темном бальном зале.

АГЕНТ ДМИТРИЙ: Видите, что... э-э... он видел?

Обработчик: Нет. Но вы видите, как Дуг на мгновение. замирает. Его голова дергается в сторону. Он направляет пистолет. в темноту. Внезапно вы оба слышите приглушенную музыку, похожую на музыкальную шкатулку в темноте. АГЕНТ ДУГ: 1 сделайте еще два шага вперед. "Алло?"'

Это погоня за секретами Короля в Желтом. Обработчик тайно добавляет +1 к Коррупции Даугу, у которого теперь показатель коррупции равен3.

Агент Дмитрий: Я оглядываюсь на дверь, в которую мы вошли. Проводник: Вы видите очертания темного двора за выступом двери. Конечно, было бы здорово оказаться там прямо сейчас.

Обработчик устанавливает СОГЛАСОВАННОСТЬ ситуации. Дверь, в которую вошли Агенты, остается видимой для них, четкий выход в "безопасность".

ОБРАБОТЧИК: Оценки ДЕКСА, пожалуйста?

АГЕНТ ДАГ: О черт. Эм, 15?

АГЕНТ Дмитрий: 16.

Обработчик оценивает рейтинг коррупции Дуга в 3 по сравнению с рейтингом Дмитрия 1), чтобы выбрать Хина в качестве цели.

Проводник: Дуг, деревянный пол внезапно прогибается, прогибаясь под твоим весом. Она открывается на черное пространство внизу. Дай мне легкоатлетический бросок.

АГЕНТ ДУГ (БРОСАЯ КОСТИ): Э-э, 32 из 40. Да! Обработчик: Вы скользите вниз, оседлав дугообразный провал в полу. Ты держись за свой пистолет. Другой рукой вы хватаетесь за деревянную доску. Рядом с вами вы слышите, как осколки пола падают вниз, в какой-то невидимый подвал. Они звучат так, как будто падают очень долго.

АГЕНТ Дмитрий: Где я 12 Могу его схватить?

проводник: Вы находитесь на краю, где пол начинает прогибаться. Вы можете видеть руку Дуга, но весь пол колышется при каждом вашем движении.

АГЕНТ ДМИТРИЙ: Я убираю пистолет в кобуру и осторожно наклоняюсь, чтобы попытаться схватить Дага за руку.

ОБРАБОТЧИК: Дай мне бросок DEXx5.

АГЕНТ ДМИТРИЙ (БРОСАЯ КОСТИ): Э-э, 24 из 80.

Обработчик: Дмитрий садится на корточки и хватает Дуга за руку как раз в тот момент, когда пол резко смещается под его ногами.

Обработчик переключается обратно на Дину.

ОБРАБОТЧИК (ОБРАЩАЯСЬ К ДИНЕ): Хорошо, Дина, уже почти 6:15. Ты рассортировала коробки и просмотрела многие из них. Они рассказывают историю Лана Ф. Декрейга, заключенного 125101. Его файлы помечены странным штампом с надписью "Беглец".

АГЕНТ ДИНА: О, ничего себе. Как ему удалось сбежать? ОБРАБОТЧИК: Это было 30 августа 1925 года. Он провел в тюрьме 20 лет. В течение этого времени он подкупал охранников и одержимо работал над какой-то театральной пьесой. Он исчез на глазах у охранника, пройдя через дверь декорации, которая была встроена в общую комнату прис-на. Больше его никто не видел.

АГЕНТ ДИНА: ХОРОШО. Я делаю заметки.

Больше усилий, чтобы понять, Обработчик тайно добавляет +1 Корупцию к Дине, теперь у нее есть Корупция 1. Обработчик переключается обратно на Дуга и Дмитрия.

ОБРАБОТЧИК (ДМИТРИЮ): Хорошо, Дмитрий, ты держишься за Дага, когда он болтается над щелью в полу. Неровный пол начинает прогибаться.

Агент Дмитрий: 1 загляни в дыру, я думаю. Как далеко зашло падение?

Обработчик тайно добавляет +1 к Повреждению Дими-три, делая его Повреждение 2.

Обработчик: Дайте мне бросок САН против неестественного-урал, Дмитрий.

АГЕНТ ДМИТРИЙ (В РОЛИ УМИРАЮЩЕГО]: О, черт. 64 из 35 - провал.

ОБРАБОТЧИК (ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ): Вы теряете 2 САН. За болтающимися ногами Дуга виднеется полдюжины лунно-белых лиц, стоящих в подвале внизу. Фарфоровые маски на затемненных фигурах, все смотрят вверх с молчаливым ожиданием. Один стоит в центре, его лицо отличается от остальных. У его маски есть трещина на передних зубах и очки в проволочной оправе над черными глазами. Он смотрит вверх, ожидая, что Дуг упадет.

Куратор здесь встраивает рассказ Дины в рассказ Дмитрия и Дауга, чтобы усилить ужас.

АГЕНТ ДМИТРИЙ: О, черт. "Лезь!" тяни!

ОБРАБОТЧИК: Дмитрий, бросок STRx5. Даг, ДЕКс5. Фигуры внизу внезапно взрываются в неистовом движении.

Они бесшумно входят и выходят из круга, кружась и кружась в идеальном, поставленном танце. Кружит.

АГЕНТ ДМИТРИЙ (Бросающий КОСТИ): 31 из 45, успех!

АГЕНТ ДУГ (БРОСАЯ КОСТИ): 81 из 75, э-э-э.

ПРОВОДНИК: Пол снова дико смещается, проваливаясь на фут или больше в темноту. Круг пола открывается шире. Древесина отваливается и ударяется о цемент очень низко. Дерево, на котором висел Дуг, падает вниз, в темноту. Теперь только Дмитрий держит Дуга над дырой, обе руки сомкнуты на его. Напрягает. Ноги скользят.

АГЕНТ ДМИТРИЙ: Мне нужно вытащить его! вытащи его.

ОБРАБОТЧИК: Фигуры ниже перестают двигаться так же быстро , как и начали. Начинается барабанный бой. Фигуры поворачиваются лицом к темноте, как будто они ожидают, что кто -то появится. Они расстаются. Дмитрий, бросок STRx5, пожалуйста.

АГЕНТ ДМИТРИЙ (бросающий КОСТИ): 99 из 45! Шарить!

ПРОВОДНИК: Пол уходит у вас из-под ног , и вы роняете Дуга, который падает на землю внизу. Дуг, ты получаешь урон 2D6, когда разбиваешься о цемент floor...so ...[бросание кубиков] 8 повреждений.

АГЕНТ ДУГ: Э-э, это дает мне 1 л. с.

Обработчик: Дуг падает на землю на бок, и его голова соприкасается с землей с глухим стуком, в результате чего он теряет сознание. Дмитрий, сделай бросок DEXx5 или Атлетика.

АГЕНТ ДМИТРИЙ (ИГРАЮЩИЙ В КОСТИ): ДЕКС. Э-э, 29 из 80. Сделал это!

Обработчик: После того, как вы теряете контроль над Дугом, вы шатаетесь, на мгновение почти падая головой вперед в яму. Затем ты бежишь обратно к краю дерева, которое все еще остается твердым. Дыра теперь закрывает все, что вы можете видеть в большой комнате. Барабан продолжается внизу, в темноте.

АГЕНТ Дмитрий: Э-э, черт. Я смотрю, наверное.

Обработчик тайно добавляет еще одно очко к Повреждению Дмитри, повышая его со 2 до 3 (его максимальное значение в этой сессии; см. Получение и потеря повреждения на стр. 18). Новые и ужасающие аспекты Короля в желтом теперь доступны его разуму.

ОБРАБОТЧИК: Фигуры окружают бессознательную фигуру Дуга. Они кружатся и танцуют. Время от времени их свиные морды поворачиваются к свету. Затем, как барабан нарастая до крещендо, они расстаются. Дуг лежит на земле без сознания, но теперь его лицо - фарфоровая маска, соответствующая его чертам: усам и кустистым бровям. Его глаза - черные впадины. Две фигуры утаскивают его в темноту.

Обработчик переключает фокса обратно на Дину.

ОБРАБОТЧИК (ОБРАЩАЯСЬ К ДИНЕ): Хорошо, Дина, ты во всем разобралась. Вы скопировали некоторые файлы на свой телефон и сфотографировали некоторые фотографии. Дайте мне сигнал тревоги.

АГЕНТ ДИНИЯ (БРОСАЮЩИЙ КОСТИ): 2,5 из 45. Сделал это!

ОБРАБОТЧИК (ОБРАЩАЯСЬ К ДИНЕ): Когда вы выходите, вы просматриваете фотографии на телефоне. Последняя - фотография Декрейга 1925 года, на которой он стоит перед съемочной площадкой. Ты замираешь в коридоре. Раньше на фотографии был только Декрейг, но теперь есть. еще один. Агент Дуг с пустым лицом, одетый в одежду заключенного . На черно-белой фотографии 90-летней давности. Ролл-САН.

Король в желтом

"Ты что, никогда ее не читал?" Я спросил.

"Я? Нет, слава Богу! Я не хочу, чтобы меня сводили с ума".

Я видел, что он пожалел о своей речи, как только произнес ее. Есть только одно слово, которое я ненавижу больше, чем "сумасшедший ", и это слово - "сумасшедший". Но я сдержался и спросил его, почему он считает "Короля в желтом" опасным.

- Роберт У. Чемберс, "Восстановитель репутации"

STAGE
McGeeby Backstage

Король в желтом I

Для некоторых Король в желтом - это пьеса в двух действиях в тонкой книге. В пьесе незнакомец прибывает на бал-маскарад в далеком королевском дворе Итилля в Кар- косе. Называя себя Призраком Истины, он показывает , что из всех завсегдатаев вечеринок только он не носит маски. Он надевает свою собственную бледную маску, фарфоровый риктус - это его истинное лицо. Это откровение каким-то образом сигнализирует о конце мира завсегдатаев вечеринок.

Некоторые утверждают, что пьеса обладает неестественной способностью выплескивать мысли в реальность и превращать восприятие во что-то эластичное и ужасное. Другие говорят, что это шов в ткани мира. Простое чтение этого разрушает существование, открывая что-то еще.

Некоторые говорят, что Король в желтом - это фигура из пьесы: злобное существо, одетое в рваную золотую ткань, в фарфоровой маске, каким-то образом обретшее плоть. Другие утверждают, что Король - это код, встроенный в существование и отмеченный единственным ужасным символом, который вызывает безумие и смерть: Желтый знак. тав Йо-иен малыш? Король в Желтом - это все эти вещи. Это ничто. Это все, что выходит за рамки человеческого понимания. Умы открываются его неестественной силе. Некоторые из них уничтожены. Другие втягиваются в приливный ил воображения, чтобы вечно оставаться призраками.

Книга, Ночной мир и Каркоса

Несмотря на свою невозможную, постоянно меняющуюся природу, сила, называемая Королем в Желтом, проявляется предсказуемым образом. Он начинается с одного переносчика, заражает жертву и вызывает симптомы. Когда он становится достаточно сильным, он распространяется.

Обычно жертва заражается, читая пьесу Король в желтом или увидев странный символ Короля, называемый Желтым знаком. Это разоблачение пробуждает у жертвы мышление, благодаря которому силы Короля в Желтом могут проникать в наш мир и действовать в нем.

Жертва страдает от проявлений, которые со временем становятся все более сложными и мощными. Иногда эти при сильной воле можно стряхивать его чаще, эффект будет фатальным.

Проявления отражают характер Каркозы. Викторианская чушь - записки от людей, которых жертва никогда не встречала. Заводные куклы, которые выкрикивают имя жертвы . Далекие танцующие фигуры, которые исчезают, когда их покупают. Эти проявления приходят и уходят, как дым, но пока они сохраняются, они представляют реальную и смертельную угрозу.

Жертва часто пытается распространить инфекцию среди коллег, друзей и семьи, намеренно или по подсознательному рефлексу, предоставляя копии пьесы или символа, чтобы избавиться от ужаса.

На пике проявлений в реальном мире возникают невообразимые локации. Странные и непостижимые пути открываются на хорошо протоптанных и знакомых улицах. Чем больше жертва пытается понять такие вещи, тем более значимыми становятся неестественные влияния. Иногда жертва находит вход в Ночной Мир.

Ночной мир подобен клеточной стене между здравомыслием Земли и безумием Каркосы. Этот Ночной мир представляет собой сюрреалистический, постоянно меняющийся набор знакомых человеческих локаций и идей. Двери и коридоры, магазины и улицы движутся и меняются даже тогда, когда за ними наблюдают. Они бросают вызов общепринятым представлениям о времени, пространстве и физике. Те, кто попал в мир Короля в Желтом и у кого не хватает воли пробиться в Каркосу, обнаруживают, что Ночной Мир - их последняя остановка.

Отель Бродальбин, Книжный магазин, Здание Макаллистар, Пропавшая комната, Лаборатория Шепота: эти ключевые места в Ночном Мире неизменны и вечны, как ловушки для мух, которые собирают потерянные души.

На дальней стороне Ночного Мира находится Каркоза, где королевский двор Итиля вечно готовится к балу-маскараду. Гуляки строят козни и планируют получить доступ на вечеринку. Король прибывает и объявляет о конце их мира - снова и снова, снова и снова, навсегда.

Немногие выживают в Ночном Мире. Меньшее количество добирается до берега Каркосы. Еще меньше людей когда-либо встречались с королем. Только один из нас когда-либо покидал вечеринку.

Дельта-зеленый и Король в желтом

Игра "Король в желтом" предшествует "Дельта Грин". Это было больным местом в мандате Delta Green с тех пор, как оно впервые привлекло внимание группы в 1951 году. Противоестественные силы всегда трудно сдерживать, но большинство из них связаны с какой-то концепцией физики. Король в желтом существует, сохраняется, процветает и размножается в словах книги, в исполнении пьесы, в изгибах символа или полностью в человеческом разуме. Это паразит реальности, который может заразить любого, кто его увидит.

Многие переживания, связанные с Королем в Желтом, сохраняются только в умах выживших. Понятно, что они не говорят легкомысленно о том, что они видели.

Официальные записи Дельты Грин о Короле в Желтом были давно удалены. Конечно, всегда есть вероятность, что в многочисленных перетасовках пропали из виду военные записи, коробка с бумагами или даже целый картотечный шкаф

Send A. list порт, готовящий room

руководства "Дельта Грин", любой из которых может снова запустить цепочку заражения.

Для тех, кто копается в этой тайне, можно найти множество отчетов, посланий, журналов, статей и фотографий, разбросанных по всему миру. Каждый из них представляет собой переносчика инфекции, который может поглотить неосторожного Агента или даже подняться, чтобы поглотить весь мир.

Первая известная вспышка Le Roi en jaune (1895)

Неестественные эффекты пьесы Le Roi en jaune (Король в желтом), по-видимому, впервые были выявлены весной 1895 года в Париже, Франция. Пьеса возникла, как болезнь, в виде маленькой черной книжки, передаваемой от художника к художнику, заражая читателей меланхолией, безумием и смертью. Известно, что до сих пор существует только один экземпляр этого издания. На нем нет знака издателя, и его происхождение остается неизвестным. Он был продан на аукционе анонимной стороной анонимной стороне за 616 000 долларов в Нью-Йорке в 1989 году.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтый король

КАРКОСА, КОРОЛЬ В ЖЕЛТОМ, И ХАСТУР

Король в желтом, Каркоза и Хастур - имена ужасной силы в пьесе "Король в желтом".

Неестественные тома, такие как De Vermis Mysteriis и "Некрономикон", идентифицируют Хастура как Великого древнего, называемого Невыразимым. Некоторые связывают его с озером хали, что оно скрывается в волнах облаков или что оно воплощает их в жизнь во сне. Некоторые считают, что Хастур - король в Желтом. Отнеры интерпретируют Хастур как местоположение в мире Каркоса. Это может быть все из них или ничего из них.

Каркоса хорошо известна тем, кто изучает неестественное. Иногда это общий термин, используемый для описания безумия, а иногда и физического места, куда отправляются сумасшедшие. Это название страны или города из пьесы "Король в желтом". Некоторые верят, что это реальное место, найденное на Земле. Или где-то еще.

Многие проклятые тексты связывают Каркозу, короля Теллоу и Хастура со звездой Альдебаран, хотя значение этой связи остается неясным. Некоторые называют Хастура, Короля в Желтом, и Каркосу взаимозаменяемо как проявления единой силы, которая разрушает реальность.

Для простоты мы называем все эти силы в этой книге Королем в желтом.

CUT ALONG THIS LINE

Во время вспышки 1895 года более 200 человек , связанных с этой работой, были убиты, покончили с собой или исчезли, в том числе два члена французского правительства. Эти смерти правительственных чиновников вызвали особое внимание со стороны бюро Dewxieme, французской военной разведки. Бюро изначально считало, что книга была экстремистским текстом, написанным иностранцем для разжигания внутренней розни, но его агенты вскоре заметили странности в группе преступлений.

Бюро Deuxième руководило расправой , собирая и сжигая экземпляры книги, арестовывая тех , кто ее распространял, и работая над уничтожением всех записей о странностях, связанных с ней.

К сожалению, ко времени разгона актерская труппа в Париже уже поставила пьесу перед аншлаговыми толпами.

Красная книга (1951)

22 февраля 1951 года агенту "Дельта Грин" по имени Эммет Мозби было поручено изучить документы , найденные во время 1-й мировой войны. Он обнаружил странное досье французской разведки, помеченное как проверенное немецкой разведкой во время оккупации. В досье была приложена мимеографированная копия пьесы "Король ясный" на французском языке.

6 июня 1951 года пьеса впервые появилась на английском языке в так называемой Красной книге: тонкой книге из красной кожи, отмеченной странным символом, называемым Желтым знаком.

Сначала Дельта Грин не понимала природу книги как активного переносчика инфекции или как перевода Le Roi en jasne. В 1952 году и снова в 1955 году Дельта Грин заплатит за это неправильное суждение.

Операция "ЛУНА" (1952)

В 1952 году агенты "Дельта Грин" прибыли в: Нью-Йорк , чтобы расследовать убийство трех детей , на телах которых были нанесены оккультные символы. Каждый из трех погибших детей был связан с сотрудником телеканала NBC.

Агенты обнаружили, что все эти сотрудники работали над одной программой: телевизионной адаптацией сцены из Красной книги в театре Филко. Исследования в файлах Delta Green выявили тот факт, что исходный текст, Le Roien jawne, был известен как опасно неестественный.

Прежде чем программа вышла в эфир, Дельта Грин возложила ответственность за убийства детей на Гэри Топчика, режиссера шоу . Производство было закрыто. Дельта Грин изъяла экземпляры Красной книги, Желтый знак и несколько других неестественных предметов. Стремясь замять скандал под ковром, NBC сотрудничала с Delta

Зеленые агенты, чтобы заставить замолчать его сотрудников.

Настоящий убийца так и не был найден. Хотя Дельта Грин теперь знала, что Le Roi en jaune существует в переводе на английский язык в виде Красной книги, они все еще не в полной мере оценили ее угрозу.

Ее Серая песня и СТАТИЧЕСКИЙ протокол (1955)

30 августа 1955 года Дельта Грин была вовлечена в инцидент в Нью-Йорке под кодовым названием операция БРИСТОЛ. Это была катастрофа с количеством жертв, похожая на вспышку в Париже в 1895 году Le Roi en jasne, в центре которой была бродвейская пьеса под названием "Ее серая песня". Помимо этих скудных фактов, в записях почти ничего не осталось.

Во время ужасов этой операции лидеры Delta Green установили СТАТИЧЕСКИЙ протокол для борьбы с Король в желтом:

» Работы, ссылающиеся на Желтый знак, Le Roi en jasne, Король в Желтом, Хали, Хастур, Каркоса, Итилл, Кассильда и Камилла должны быть уничтожены.

» Лица, создающие такие произведения, должны быть устраненным.

» Лица, которые, по-видимому, находятся под влиянием таких работ, должны быть задержаны или устранены в усмотрение агента.

» Воздействие агента на такие работы должно быть отчитывается перед Дельта Грин, руководители которой решают после получения ответа.

» Когда агент подвергается таким работам, агенты незащищенность от них становится точкой соприкосновения для группы. Они должны оставаться отделенными от основного следственного подразделения, выполняя вспомогательную роль.

»Агенты, нарушающие любой из этих протоколов, считаются активными угрозами и должны быть устранены.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

ИСТИННОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Записи Бюро Deuxième о репрессиях в Париже, найденные Армия США 20 июля 1945 года на разграбленной французской вилле под названием Château des Portes намекнула, что пьеса была переведена на французский язык, указывая , что она появилась откуда-то до ее появления в Париже в 1895 году. Слухи о красной книге с "петляющим символом, похожим на дракона" на обложке - думали, возможно быть Кино в желтом - появилось еще в 1865 году в Англии, но никаких известных копий этой книги 1865 года до сих пор не существует. Некоторые предполагают, что эта книга существовала задолго до 1865 года.

В файлах Deuxième Bureau автор книги 1895 года никогда не упоминается и упоминается только как "x" или "АВТОР X." Страна происхождения автора никогда не указывается. Парижская полиция разыскивала англичанина или американца в связи с рукописью.

Никто точно не знает, где была пьеса до 1895 года, но Дельта Грин заметила параллели между пьесой и древними легендами. Это может указывать на то, что пьеса имела долгую и тайную историю до 1895 года.

Уничижительный шонц

CUT ALONG THE LINE

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтый сае

ENNET Мозби Н.И.А.

После инцидента с ЛУНОЙ в 1952 году не осталось незамеченным, что первое появление Красной книги в Америке произошло через четыре месяца после того, как агент "Дельта Грин" завладел отпечатанной копией "Le Roi en iaune". В ходе внутреннего расследования не удалось установить местонахождение подозреваемого агента Мозби. Руководство группы достигло нового уровня паранойи по поводу текста.

Мозби так и не был найден. После своей работы над fles в 1951 году он собрал вещи для весенних каникул, сел на корабль в Европу, и его больше никогда не видели.

MOSEDY

т. р. ле

фравн. Apt to

Марбей авлер

PURSOM

HUNT ALONG THE LINE

Второй, более секретной частью СТАТИЧЕСКОГО протокола была "теневая команда". Это была группа опытных агентов по связям с общественностью, посланных для скрытого наблюдения за тем, не была ли скомпрометирована другая команда. Если что-то выходило из -под контроля, теневая команда была там, чтобы устранить угрозу и уничтожить все инфекционные элементы, даже если это означало ликвидацию целой команды Delta Green.

Строгое соблюдение СТАТИЧЕСКОГО протокола, по-видимому, предотвращало вспышки коронавируса в течение 40 лет..

Здание Макаллистар и операция "АЛИСА" (1995)

В 1995 году Дельта Грин столкнулась с Королем в желтом в художественном кооперативе на Манхэттене, здании Макаллистар. Агенты разыскивали пропавшую художницу и жительницу этого здания Эбигейл Райт. К тому времени, когда группа включилась в работу, жители и здание были наполовину поглощены Ночным Миром.

Операция "АЛИСА" подробно описана в " Ночных этажах".

Песня Перед поездкой и Операцией АКТИВНАЯ СТАТИКА (2007)

6 мая 2007 года операция "Дельта Грин" "АКТИВНАЯ СТАТИКА" в Чикаго развернулась в нечто, что на короткое время стало гораздо более значительным, чем любая ранее известная вспышка Короля в желтом. Единственный экземпляр пьесы попал во владение кинорежиссера Виктора Коррелла. Написанная на латыни в 1905 году, она называлась Libro Secretoron Manifesta или Книга тайн. Прочитав его, Коррелл снял 22-минутный фильм под названием "4 песни перед путешествием". Немногие избранные , посмотревшие фильм, сказали, что он был возвышенным, совершенным. и совершенно не похожим ни на что предыдущее. Это было до того, как они начали находить мертвецов.

Ни один из 53 человек , присутствовавших на премьере, не прожил и месяца. Команда Delta Green , возглавляемая стареющими преступниками, безжалостно выкорчевала все зачатки. инфекции, включая многочисленные копии книги и онлайн-клипы фильма. В разгар

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

судьба топовой цыпочки Гэри:

Гэри Топчик, режиссер телевизионной адаптации "Короля в желтом" 1952 года (под названием "Желтый фантом"), был совершенно невиновен в убийствах в операции "ЛУНА", но стал удобным козлом отпущения для Дельта Грин, когда группа была вовлечена, на него уже повлияла сила книги, у него был судимость за употребление наркотиков и присутствовал во всех местах, где были обнаружены тела. Не потребовалось много времени, чтобы подставить его.

После короткого судебного разбирательства в 1953 году Топчик был признан психически нездоровым и помещен в больницу Бельвью в Нью-Йорке, где провел остаток своей жизни. Топчик верил, что сам мир - это пьеса с актерами, статистами, декорациями и тайной, скрытой аудиторией. Он умолял других прислушиваться к признакам этой игры, которая снова и снова появлялась в мире. Он так и не избавился от этого заблуждения.

В Бельвью, между 1958 и 1959 годами, Топчика лечил доктор Максимо Френд. Друг сосредоточился на заблуждении Топчика и его одержимости странной игрой. Агент, который ищет файлы Топчика в глубинах архивов Бельвью, может найти записи о директорах учреждений, ругающих доктора Френда за его странное и растущее увлечение историей Топчика. Агенты, изучающие историю доктора Френда, обнаруживают, что доктор исчез в 1959 году после того, как взял напрокат маску и плащ в магазине костюмов. Топчик умер от инсульта в 1972 году в возрасте 66 лет.

CUT ALONG THE LINE

EYES ONLY

"вспышка", целый многоквартирный дом в Чикаго на короткое время погрузился в квантовую жижу Ночного Мира .

Когда дым рассеялся, число погибших достигло 300 человек. Последние два члена команды Преступников были уничтожены после того, как их сочли "зараженными". Последовали два месяца изнурительных сокрытий , чтобы смягчить последствия такого огромного числа погибших. Отдельными жертвами становились одинокие самоубийства, убийства, жертвы автомобильных аварий и другие жертвы случайности. В конце концов, все, что осталось, - это вопросы без ответов.

Уроборос

Цель культа Ктулху - разбудить их дремлющего бога, чтобы он мог царствовать над руинами нашего мира. Какова цель Короля в желтом? Ни один здравомыслящий человек не может ответить на этот вопрос. Безумие короля не следует никаким указаниям и не подчиняется никаким правилам. Это свирепствует. То, что он не может уничтожить, он сметает в первобытной волне безумия.

Итак, что же, по-видимому, делает Король в Желтом ?

Распространяющийся. Подобно вирусу, он питается, удваивает себя и расширяется, чтобы найти точку опоры дальше . Она находит живой человеческий разум, оседает и. постоянно распространяется вовне, окрашивая реальность невозможностями . Когда достаточное количество этого поступает в одно место в нашем мире, это место соединяется с Каркосой навсегда. он делает сам себя.

Или иллюзия разумной реальности разрушается сама собой? есть ли разница?

Искусства и науки - это убежище для тех , кто заражен королем. Те, кто живет жизнью разума, кажутся наиболее восприимчивыми к его странному зову. К счастью, настоящих художников, ученых и глубоких мыслителей очень мало .

Те, кто находится на службе у Carcosa, создают копии Король в желтом. Они продают их, они шьют костюмы для тех, кто разыгрывает пьесу, они изготавливают реквизит, чтобы унизиться до этого. Хуже всего то, что те, кто служит Королю в Желтом, часто не знают , что они служат.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Статический протокол сегодня

желтая карточка

СТАТИЧЕСКИЙ протокол остается в силе в нескольких селисах заговора преступника Дейты Грин. Программа полностью забывает об этом. СТАТИЧЕСКИЕ файлы, конечно, все еще могут существовать, затерянные в файлах shufile отделов, команд и персонала.

Какая-нибудь старая гвардия в Программе может понять, какую опасность представляет эта пьеса. Но по большей части Программа рассматривала бы игру как любую другую неестественную проблему: что-то, что нужно исследовать, искоренить, обезопасить и, возможно, использовать. Инфекционная природа Феномен короля в желтом может оказаться катастрофическим для этой методологии.

Первоначальная команда СТАТИЧЕСКОЙ тени 1955 года, отправленная для борьбы с зараженными агентами в ходе операции "Бристоль", была потеряна для Ночного Мира. Они все еще охотятся там на изгоев ДеЙта Грин, навсегда выполняя свой СТАТИЧЕСКИЙ мандат.

Servants. полоса и намек внутри круга

CUT ALONG THIS VEIN

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

ПРАВДА О КОРОЛЕ В желтом

Агентам может быть трудно понять секреты, с которыми они здесь сталкиваются. Правда в том, что они никогда не смогут понять их и все равно останутся нуманами. Понимание угрозы короля в Желтом означает потребление королем в Желтом, большинство Агентов узнают об этом факте слишком поздно. Если бы истина в сердце короля в желтом могла быть резюмируя, лучше всего было бы сказать так: невообразимые ужасы , представленные здесь, не являются исключением, они являются правилом. Они не тонкие тени на краю нашего упорядоченного существование, На самом деле, вообще не существует такой вещи, как порядок, пространство, время, бытие, идентичность или разум. Все эти концепции - сиюминутные иллюзии, брошенные против вполне реальной капли бесконечного беспорядка. Те, кто находится в "реальном мире", существуют и сохраняются во сне, если вообще можно сказать, что что-то за пределами "я" сохраняется. Только те, кто живет в Ночном Мире и Каркозе, приближаются к такому постоянному состоянию

, каким претендует быть наш мир.

Реальность - это побочный эффект, такой же податливый, гибкий и плавный, как масло на воде. крошечный пузырек мгновенного спокойствия в бурлящем, безграничный хаос, который скоро исчезнет навсегда.

CUT ALONG THIS VEIN

мужчины
от

Это машина Руба Голдберга, независимая от времени и пространства. Его единственная функция - создавать себя. Подобно уроборосу в обратном направлении, он непрерывно извергает себя все более и более широкими круговоротами. Это узор ужасов, чьи поверхности ломаются, раскалываются и множатся, как головоломка, которую никогда нельзя разгадать и которая всегда находится в завораживающем и ужасном движении. И все это начинается всего лишь с символа или определенной последовательности слов.

Эти ужасы существуют в месте, находящемся за пределами таких изобретений, как время и пространство. История Короля в желтом - барочная, запутанная и выходящая за рамки человеческого понимания.

Даты, перечисленные здесь, особенно странные совпадения, взаимосвязи и скачки, в основном неизвестны Delta Green. В сносках указано, где можно найти такую информацию. По мере продвижения Агентов по возможным Ландшафтам они могут узнавать все больше и больше этой информации из перечисленных источников. Если в сноске указана информация от жителя Ночных этажей Дома в Дорчестере, Агенты вполне могут узнать ее, когда проведут там свое собственное мрачное время. Другие выводы, если таковые будут сделаны, полностью зависят от Обработчика.

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Узоры Уробороса

Из нашего мира Король в желтом, похоже, похож на любую другую сильную оккультную традицию, которая переплетается и переплетается через историю. Но это гораздо более сложно и экспрессивно. Его идеологии и концепции предшествуют самим себе. Люди и места, зараженные Коркозом, тонут в Ночном Мире и существуют в местах за пределами лайма, в местах, где есть возможность, везде или нигде. Бессмысленность таких действий невозможно понять. Но они все еще сохраняют узнаваемые элементы. Некоторые даже рассказывают обычную историю с началом, серединой и концом.

Включение этих элементов в ваш дом impossible Londscopes - это постоянная, постоянная работа. Любой элемент тайны может быть буквально везде и всегда.

Ищите возможности включить такие подсказки в жизнь и воспоминания Агента. Это переплетение тайна должна увеличиваться как по частоте, так и по интенсивности по мере того, как Агент углубляется в состав. Эти элементы не являются статичными. Они могут утонуть для тех, кого оскорбил Король в Желтом. Они ищут Агентов, чтобы раскрыть их странность и ускорить спуск Агентов.

К концу кампании Агенты должны чувствовать себя скованными компрессией.

КОРОЛЬ В ИСТОРИИ

Многие древние легенды, по-видимому, имитируют элементы пьесы "Король в желтом". Например, индейцы Мохегана рассказывают историю о Хобомаке, злобном существе, которое может заменить знахаря, отрывая его лицо и надевая его как маску, чтобы принять его облик. когда прибудет Хобомак, он объявит о конце племени в великой истории и принесет хаос, смерть и разрушение.[1]

Подобные истории можно найти в любой культуре и в любое время, разбросанные среди фольклора, небылиц и легенд.

Проявило ли появление пьесы каким-то образом эти легенды в прошлом? Является ли его странность глубоко укоренившейся человеческой истиной, которая возникает независимо от культуры, снова и снова, как раковая опухоль мысли? Дельта Грин не знает.

ОСОБНЯК ДВЕРЕЙ (1402-1460)

Записи, рассказывающие о печальной истории семьи Шастень, разбросаны по церквям, хранилищам и библиотекам, в основном во Франции. Обычно они не считаются частью повествования "Король в желтом". Те несколько книг, опубликованных на тему Замка Порт ("Особняк дверей") и семьи Шастень, часто представляют собой гиперболические тексты о ритуальной магии, призраках и демонологии. Тем не менее, те, кто знает, что нужно искать, могут найти связь между этими историями и Королем в желтом.

Замок, который существует до сих пор

» Май 1402: сеньор Август Шастень - трезвомыслящий менее-эр нобл в Париже, Франция. Он наследует замок Порт, уединенное поместье в Реймсе, построенное где-то во II веке.2 Дом считается странным, потому что в каждой его стене есть двери, даже те, которые открываются наружу на верхних этажах. Троюродный брат, который завещал это ему, Мишель Шастень, по слухам, исчез внутри, приведя свои дела в тщательный порядок. О нем мало что известно.[3]

» 28 АВГУСТА 1402 года: Август Шастень, его жена Луиза и их сын Габриэль поселяются в замке Порт вместе со своим персоналом."

---

[1] Легенды Великих озер. Дэвид Дж. Кабрера, издательство Мичиганского университета, 1970.

2. различные церковные записи (Париж и Реймс, Эранс) -

[3] Загадочные странности средневековой Европы, Гуперк Уолсерс, Харкурк Брейс, 1966 -

[4] г. Различные церковные записи (Реймс, Эранс) Великие события Франции, авент Жоссо-ме, Гос-Лангеро, 1936 г.

»Октябрь 1402 года: Август Частень находит адресованную ему книгу, написанную Мишелем Частенем. Это побуждает его продолжать семейную работу. Эта странная книга ("переплетенная проволокой") заполнена кодами и шифрами, приписываемыми "Соломону", причем большая часть ее написана на "странном английском". "Вскоре после этого жена Августа, Луиза, выходит из двери на третьем этаже башни и падает насмерть , она похоронен в семейном склепе." Габриэля Частена отправляют на обучение в учреждение Сен-Мало-Ла-Провиденс.

» Ноябрь 1402 года: слуги Честена сообщают , что ночью в доме видели странных людей: мужчин в масках и серебряных одеждах, призрака с горящей головой и, по крайней мере, одного, который видел Луизу Честен, умершую месяц назад. Август Частень начинает покупать книги по кодам и шифрам из Парижа, Женевы и Вердена за большие деньги, тратя свое наследство. Все отмечают его как "изможденного и плохо скрытого".

Лумбне был шиной, Как и виас ДАсреонер

[5] Риддерский пистарий Oceuic Tradicion, доктор Джеймс М. Рой, олден-Роуд-Фресс, 1922 г.
[6] Самые большие Баурснги Франции. Аверт Жоссе, Готье-лангересу, 1916 г.
[7] Различные церковные записи (фарис и Рейнс, франоэт.
[3] Церковные записи Варипа (Реймс и Сен-Мало, Франция.
[9] Величайшие призраки Фра Франции. Предотвратить Иоссе, Готье Ларгеро, J9s6.

отдал ему мою книгу или в time

ВЕЛИЧАЙШИЕ ПРИЗРАКИ ФРАНЦИИ

Жоссом

R ЗАПАХИ черной магии, поклонения дьяволу и многое другое витали над дом и, что еще хуже, отсутствие заботы Огастеса Частига о том, чтобы скрыть поведение углубил такие подозрения. Он был коллекционером книг по кодам, шифрам и математике и тратил огромные суммы денег на приобретение того, что сегодня назвали бы оккультными текстами со всей Европы.

Репутация дома, благодаря его поразительной конструкции и дверям в каждой стене

f Правосудие,

Мигар Гувер,

2. с.

Рпп

40 и :

хорошо,

В

то

быть

Концепция все более гибкой

due in

хорошо

to early

, в которой psi рассматривается как

physical characteri

, рассматривалась как менее

важная , внимание было уделено

МЫ

касаемся целей самой системы

тому, каким образом

- ЯНВАРЬ 1403: После объявления о том, что он взломал шифр Ми- чела Частена, Август Частен ведет книгу, в которой подробно описываются его эксперименты по "эксплуатации" кодов. В основном это, по-видимому, означает открытие занавешенных дверей в доме, то есть фраз, установленных на потолке, и врезается в них. Он утверждает, что нашел секретные двери в "школу, больницу, книжный магазин, катакомбы, гостиницу и большой метрополитен" , но только двое слуг покидают поместье Частейджи, потому что "тамошний лорд совершенно безумен ."[11]
- ФЕВРАЛЬ 1403: Август Частень, получив новую информацию , которую, как он может полагать, получил из "бутылки", начинает книгу под названием Ну-громантея.12 Он называет это "Соломон" - В его записях указано, что он является законным королем для "демонов в дверях, на которых изображены знаки, парни и знаки". Его новая книга содержит список таких рам и тюленей, а также другие виды и секреты, которые я, again
- МАРТ 1403 ГОДА: Август Частень заканчивает "Гигрдманбею", и ему "показывает истину мира" сущность, называемая Баэль. Бейл говорит ему, что его книга - это живая красная книга ("красная книга"), что "король этого мира Август пишет все это в письме своему сыну. Затем он вешает себя в замке де< Фортес и похоронен в семейном склепе. Слухи о ЗППП, что перед самоубийством он признался в том, что давил на свою жену. В том числе Гигкомантея, заметки Августа, странная книга Мишеля в тонком переплете, продана на аукционе, чтобы покрыть его долги, но некоторые из его работ отсутствуют -[14]
- АПРЕЛЬ 1403: Эдуард Аль Джард, личный слуга Августа Частена. доставляет письмо Локо ок часовщику Доминику Антонину в Руан, Франция. Габриэль Частень уходи< будущая школа -appenticedwi Антонин -
- 1405: Эдуард Аллард найден мертвым с перерезанным горлом в частной квартире, где он читал книги Тейта по кодам и шифрам, предположительно украденные из лекции Частигра. Комната пуста, когда его находят мертвым. Его лицо заклеймено "мерзкой маской , похожей на глаз или дракона ."[15]

---

[10] *Architectural Oddities of Medieval Europe*. Rupert Walters, Harcourt Brace, 1966.

[11] Акции, из Офиса Tcaditiam. Доктор Джеймс М. Хони, издательство "Хоард Пресс", 1922 год.

[12] *L'Illuminisme en France*. Louis-Claude de Saint Martin, *Librairie Générale des Sciences Occultes*, 1902.

[13] *L'Illuminisme en France*. Louis-Claude De Saint Martin, *Librairie Générale des Sciences Occultes*, 1902.

[14] Various church records (Reims, Фрэнсис.

[15] *The Occult, Codes*, найти Cyghmcs i- *France*. Эмиграция, Г.П. Патнэм и сыновья, 1939.

G. Castaigne calls upon DARDAS for methods of скользкая работа.

- 1423: Габриэлю Частену исполняется 21 год, и ему вручают письмо: отца и содержимое сейфа, а также его документы как часовщика-неймана. Ре исчезает на два года16.
- 1425: Габриэль Частень выкупает замок Порт у различных посредников, каким-то образом став обладателем нового состояния. [17]
- 1426: Сеньор Габриэль Кастень с измененным написанием имени зарегистрирован и утвержден в качестве лорда королевским указом. Ре описывается как "ремесленник"1. Ре тратит огромные суммы денег из неизвестного состояния на восстановление замка Портесль [9]
- 1435: Сообщается, что поместье сеньора Габриэля Кастена наполнено чудесами часового механизма, Кастень потратил годы на создание автоматов, часов и небольших машин на пружинах,2[0]
- 1441: Ходят слухи, что сеньор Габриэль Кастень опубликовал в Париже работу своего отца "Гигроментея" под именем Соломон. Книгу . можно увидеть во многих местах по всему континенту.2[1]
- 1446: сеньор Габриэль Кастень устраивает маскарад для знати в: Чито-де-Порт. Присутствующие становятся свидетелями гигантских танцующих механических марионеток, управляемых "проводами, спускающимися с дорожек на потолке", многие поражены сложностью их движений. [22] Поползли слухи, что отец Габриэля открыл секрет вечного двигателя и передал его своему сыну. [23]
- 28 АВГУСТА 1460 года: Габриэль Кастень исчезает, оставив после себя кучу странных бумаг, описывающих ритуал или процесс, который позже оккультисты называют Предварительным призывом, и символ демона по имени Пурсон, нацарапанный на полу главного зала.2[4]

---

16 "Мечта о вечном двигателе", Элизабет Т. Калхур, издательство "Солид Старз", 1988 г.

17 Архитектурные памятники средневековой Европы, Руперт Уолтерс, Х., Ркур Брейс, 1966 г.

18 Различных церковных записей (Париж, Франция

19 Различных церковных записей (Реймс, Франция .

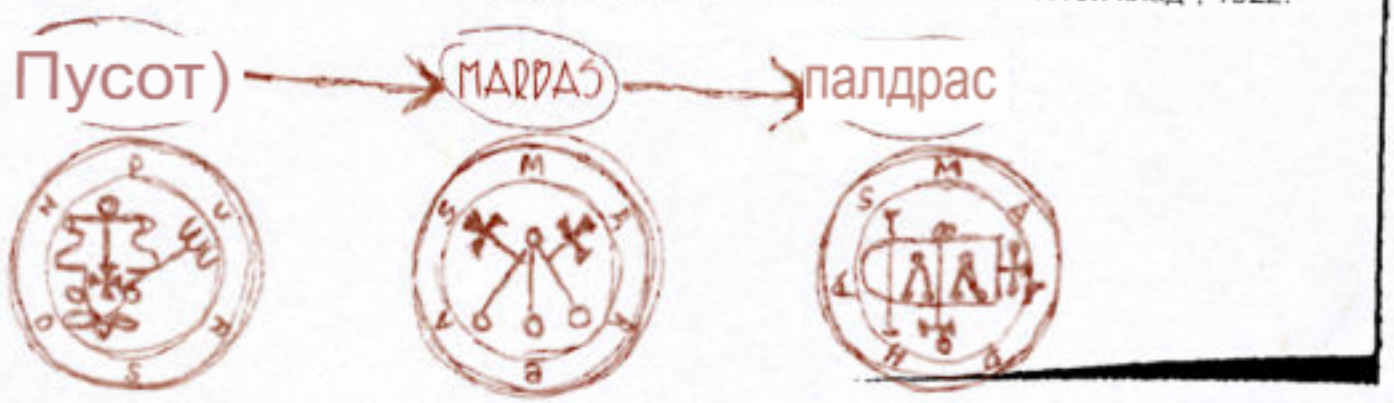
20 Мечта о постоянном движении, Элизабет Т. Калхур, издательство Solid Stars, 1988.

21 Скрытая история традиции Декольта, доктор Джеймс М. Хпи, издательство Golden Hoard, 1922.

22 Автоматы в мире технологий, округ Колумбия. Рональд Шмидт, Г. Белл и сыновья, , 19aa .

23 Мечта о вечном двигателе, Элизабет Т. Калхун, издательство Solid Stars Publishers, 1988.

24 Мистификация оккультной традиции, доктор Джеймс М. Хоуи, издательство "Золотой клад", 1922.



dscapes /Я

ЗЛАЯ КОЛОДА КАРТ (1606-1690)

Первое известное упоминание о чем-то подобном королю в желтом вообще не было связано с книгой, а вместо этого было связано с колодой таро из 78 карт под названием le Tarot de l'empereur jaune ("Таро желтого императора "), которая, как сообщается, появилась в Англии в начале 1600-х годов. Это причудливая, анахроничная история, которая, по-видимому, предшествует первому подтвержденному появлению Le Roi en jaune.

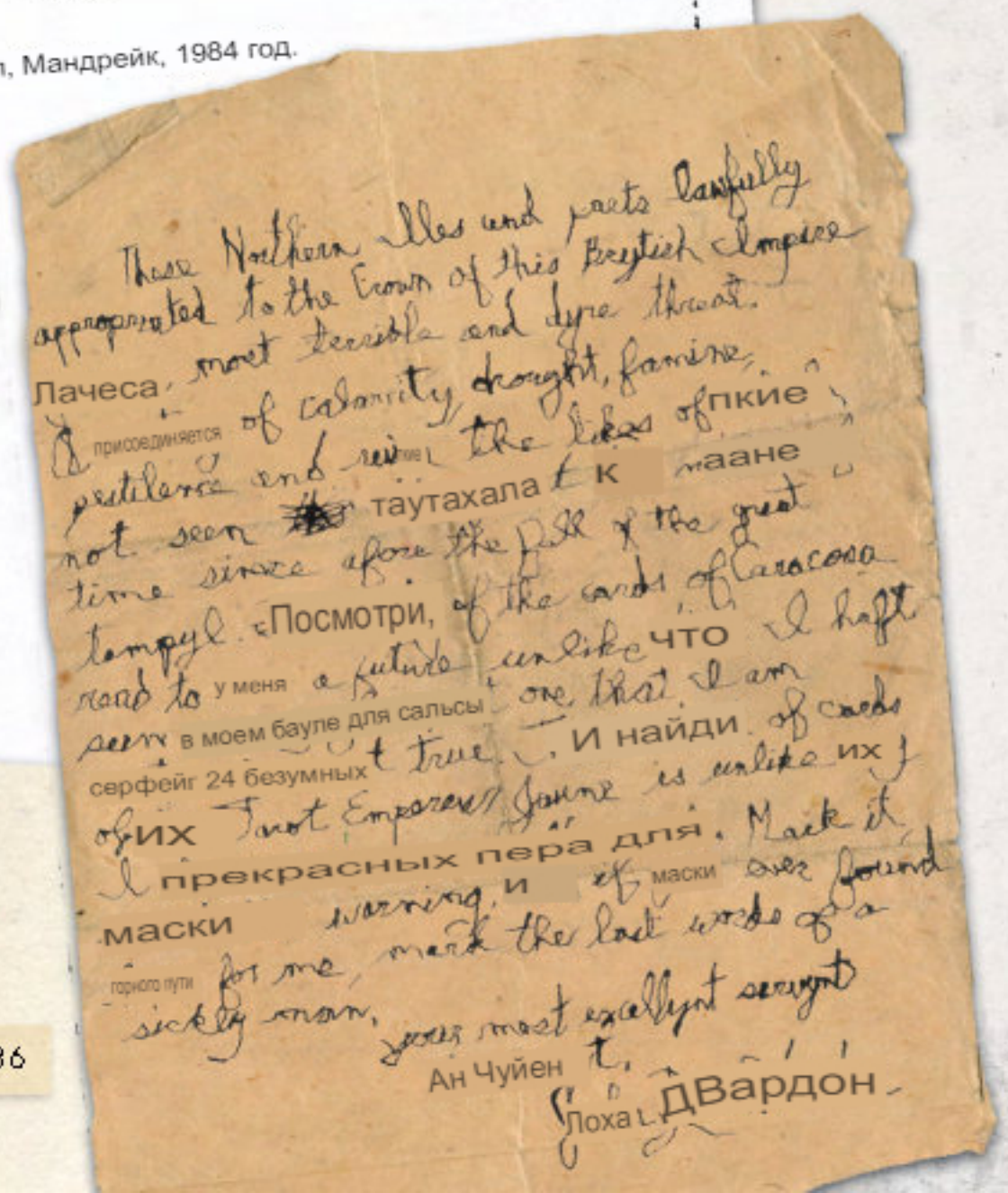
» 1606: Женщина по имени леди Трионфи проводит две недели на Таун-стрит в Кардиффе, Уэльс, читая открытки за пенни. в течение последних двух дней она делает страшные предупреждения всем клиентам о грядущем бедствии и наводнении. Открытки, которые она использует, прекрасно сделаны, французские и позолоченные. Она называет это "таро желтого императора" и утверждает, что получила их на острове под названием Каркос от короля.[25]

» 30 января 1607 года: Огромное наводнение в Бристольском канале унесло жизни 2000 человек и затопило Кардифф26.

» 1608: Ближе к концу своей жизни Джон Ди, оккультный философ и бывший советник королевы Елизаветы I, встречает женщину по имени "" из "Каракозы", вероятно, ту же самую женщину, которая читала карты в Кардиффе. Он платит как можно меньше денег за чтение ее карточек, Ди пишет письмо с подробным описанием этого чтения в Колледж Христа в Манчестере, где он является начальником. Он упоминает об особом характере " Таро безымянной женщины", посвященного эпохе жона, и войнах "века бедствий, засухи, голода, эпидемий и пожаров для Англии". Вскоре после этого Ди умирает.

25 Загадок 17-го века, Джеймс Л. Айверс, издательство Hidden Dools press, 1973 г.
26 различных книг, рассказов и записей.
21 Жизнь и времена страны Оз. Ди, Бетани Бедвелл, Мандрейк, 1984 год.

Ди был Человеком Из Тесеру, Литтс,
Frightened Of his Own Shadows.
Были Крбо, это было.



концепция целевой

концепции asic в экспериментальной парапсихологии
arget". В большинстве наших исследований
мы назначаем кого-то экстрасенсом, выбираем
среду в качестве цели,

36

» 1615: Ахмед I, османский султан, предлагает 5 золотых дукатов DDD за Le Tarot de l'empereur jaune, стоимостью примерно 75 долларов США,DDD в 2D2D 2

» 1620: Несмотря на то, что непопулярный король Яков I объявил ее преступницей, леди Трионфи вновь появляется в Лондоне, чтобы прочитать свои карты. Она объявляет собравшейся толпе из более чем тысячи человек, что " за этим годом последуют семь лет засухи, болезней и голода "Джеймс I умирает в 1625 году. Засухи и голод опустошали Англию до 169 г.29

» 1665: Бубонная чума поражает Англию, убивая сотни тысяч человек 30 Нищий, одетый в желтые лохмотья в Лондоне, бродит по районам, полностью заброшенным во время вспышки, и читает таро для тех, кто явно страдает от чумы. Карты, по-видимому , с большой точностью показывают, кто будет жить, а кто умрет3.

» 28 АВГУСТА 1666 года: Томас Фарринер, пекарь, платит пенни за то, чтобы незнакомая женщина прочитала его карты на Пуддинг-лейн, Лондон, позже утверждает, что его обманули,12

» 2 СЕНТЯБРЯ 1666 года: Великий пожар в Лондоне уничтожает дома ID,DDD из BD, DDD жителей города. Все начинается в пекарне Томаса Фарри-- нера на Пудинг-лейн. Фарринер каким-то образом выживает."

the звонок карди пони the властный, высокий и низкий, и in the хемревея the секретный порядок вещей -

23 Королевские особы и Тайные искусства. Стюарт Блумберг, Милсат, i960.

29 Королевская власть и тайные искусства Стюарт Биомберг, Miisat, i96o .

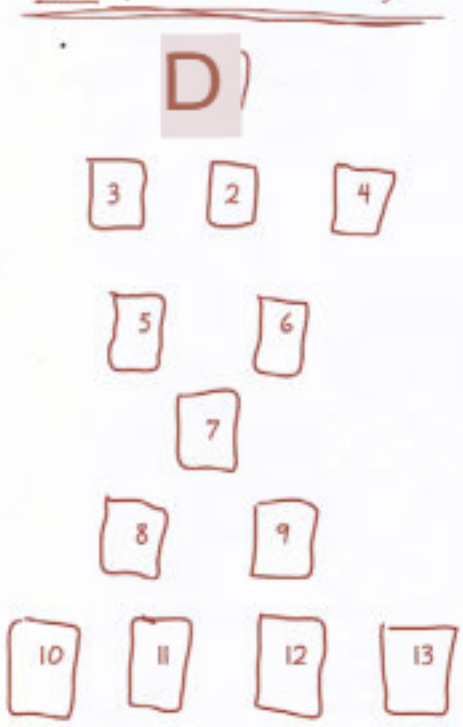
10 Различных книг, рассказов и записей.

11 100 Yea. Смерть Софа: i7-й век в Англии, Марк Роббинс, Брекорт Пресс, 1970.

12 Тайн 17 века, Джеймс Л. Айверс, издательство "Скрытые двери", 1973 г.

11 различных книг, рассказов и записей.

The карты считываются из:



Братство (1865-1905)

Хотя текст считается утерянным, подмножество мира науки и техники известно как вырезанная книга, легенда о которой пережила множество попыток уничтожить ее. от самых ранних известных описаний – "пьесы, которая отвлекает чувства, сочетающейся со своеобразным символом" в 1865 году до телеэфира "Быть королем в жоне" и его выступления в Патисе в 1895 году, множество совпадений.

- 27 ОКТЯБРЯ 1865 года: Книга, считающаяся королем в реллоу, впервые публикуется в Лондоне. Эта безымянная книга (иногда называемая " проклятая книга") написана на латыни и содержит странную двухактную пьесу без названия. он бьет вонючую матку по своему желанию, чтобы собрать "дзагон от евы". С ним связаны важные моменты и события. это активно подавляется и, по большей части, исчезает из истории.Миллионный лан Ф. бектайг родился в Чикаго, я
- 28 мая 1886 года: Аса барибонди, архитектор, связанный с королем в желтом, женат в Патисе на Митиаме Датибонди и неизвестном отце. Он стал гражданином Мексики 6 июня 1887 года, когда его семья переехала в Нью-Йорк. Вскоре они поселяются в Чикаго.Будущий дилетант Хенти М. Лундин родился в Чикаго37
- Октябрь 1894 года: Le Roi en jaune появляется в книжных магазинах actoss Patis в тонком черном твердом переплете.s8
- 6 МАЯ 1895 ГОДА: Первое документально подтвержденное выявление неестественных событий, связанных с пьесой be Roi en jaune ("Король в желтом"), произошедшей в Париже,3
- МАЙ-июль 1895 года: Более двухсот человек убиты, покончили жизнь самоубийством или исчезли, ожидая первого исхода войны. Два член французского правительства попадают под его влияние.

---

14 Декуитская мистификация Лондон-Тауна, доктор Патрик Мессин а, Кассели и Ко, 1896 год. 1 различные правительственные. документы (Чикаго, з4линдис, США.

) 1 различные правительственные документы (Эллис Лсленд, Нью-Йорк и Чикаго, Иллинойс, США). Дьявольский мастер, Каветт Монаган, Коламбия Пресс, 19с2. Темнота в глазах, Элизабет Дртиз, Университетские публикации, 19s7, Архитектор, Гении и психические заболевания, Де. Пит г Йоханссон, aalon Works, 1961.

различные правительственные документы (Чикаго, 2илинуа, США) -

Проклятых книги, Тейтард Чевен, ООО "Сикил", 2001 г.

19 Двойка Буре :au Эйл, 1895-1951. Проклятые книги, Тейяр Шевен, ООО "Сигил", 2001 г.

Проклятые книги, Тейяр Шевен, ООО "Сикис", 2001 г. 41 Бюро двойников Эйла, 1893-1951.

g in Yellow //
ART BY
B. YVAIN
LE
ROI
EN
JAUNE

» 12 ИЮЛЯ 1895 года: После смерти личного секретаря президента Жана Казимира-Перье Мари-Анж Реверден французские агенты бюро Deux- iéme расследуют "Le Roi en jaune" и сжигают копии. Они считают, что книга была написана иностранцем, кем-то, кого они называют "Auteur x" или "x" [42]

» 18 июля 1895 года: парижская актерская труппа les Coquelicots ("Маки") объявляет о планах живого выступления Le Roi en jaune . Адриен Дарибонди, тетя Асы Дарибонди, в. хоре. [43]

» 3 АВГУСТА 1895 года: Плакат для Le Roi en jaune, изображающий женщину, держащую маску со змеей, ползущей по ее глазам, становится обычным зрелищем на улицах Парижа . [44]

» 5 АВГУСТА 1895 года: Сюрте выпускает специальное предупреждение для всех, кто соответствует описанию автора X, на местных станциях в Париже. [45]

» 6 АВГУСТА 1895 года: Начинаются репетиции "Короля в жоне", агенты бюро "Двойка" охраняют театр в надежде задержать автора X. Он не появляется. [46]

Вайси был на балу

» 23 АВГУСТА 1895 года: Le Roi en jaune открывается для аншлаговых толп. Об этом говорят в Париже. Небольшое место проведения означает , что приобрести билет практически невозможно. Бюро Deuxième разрешает продолжить показ в надежде запечатлеть автора x.4 [47]

» 23-30 августа 1895 года: Зрители пьесы сообщают, что зрители падают в обморок и их приходится выводить. Интерес к шоу растет. Билеты продаются по возмутительным ценам. [48]

» 30 АВГУСТА 1895 года: Последний аншлаговый показ Le Roi en jaune от les Co- quelicots разогнан парижской полицией под руководством Бюро Deuxième. Актеры арестованы. За несколько мгновений до налета шоу прерывают странно одетые англоговорящие злоумышленники, которые вытаскивают огнестрельное оружие на сцену, прежде чем убежать, преследуемые "людьми из Китая" и стрелками в масках в черном ". дуги.

---

[42] Досье Бюро Че де Люкс, L895-195l.

[43] Досье Бюро Двойников, L895-L951.

[44] Досье Бюро Che Deuxième, 1895-195l. Проклятые книги, Герхард Шевен, ООО "Сигил", 200 л. Досье

[45] Бюро "Че де Люкс", L895-l95l. различные правительственные документы (Париж, Франция).

[46] Досье Бюро Deuxième, L895-L9SL, Различные правительственные документы (Париж, Франция).

[47] досье Бюро Deuxieme, L895-L95l.

[48] Досье Бюро Deuxieme, L895-L95l. Новая газета и журнал arcicles (Париж, Франция) -

[49] Досье Deuxième Bureau, l895-l95l. wevspaper и журнал arcicles (Париж, Франция).

» 5 СЕНТЯБРЯ 1395 ГОДА. Ян Ф. Декрейг, американец, присутствовавший на последнем представлении "Ле Руа ан жон", покупает у Маллетт и Ко конфискованные сценические декорации и костюмы "Ле Руа ан жон". Он отправляет их в Чикаго за большие деньги. одна деталь, огромная бутафорская дверь , которая распахивается, становится навязчивой идеей бекрейга. Он не может получить копию сценария. Все копии были изъяты и уничтожены Бюро Deux-ième, кроме одной, заархивированной в файле. [50]

» 22 ОКТЯБРЯ 1896 года: Спасаясь от внимания французской полиции и служб безопасности из-за своего выступления в хоре для постановки "Бой в жоне", Адриен Дарибонди присоединяется к своей сестре в Чикаго. [51] Она заботится о своем 0-летнем племяннике Асе. В течение следующих двух лет Адриен наполняет голову своего племянника причудливыми идеями, стихами и песнями из Le Roi en jaune. Проходит некоторое время, прежде чем Мир-иам Дарибонди понимает, что ее сестра совсем mad.[52]

»1 МАЯ 1897 ГОДА: Ян Ф. Декрейг основывает чикагский религиозный орден под названием "Братство дверей". финальное выступление Le Boi en jaune стало самым откровенным событием в жизни Декрейга, но он так и не увидел конца. Три члена Братства Дверей, все состоятельные свидетели пьесы в 1895 году, одержимы идеей собрать воедино полный сценарий. [52]

» 26 АПРЕЛЯ 1898 года: Адриен Дарибонди выставляют на улицы Чикаго после того, как Мириам Дарибонди обнаруживает, что она наполняла голову Асы идеями о том, что он тайный член королевской семьи из вымышленной страны, спасающийся от убийц в Европе. [53]

» 1 МАЯ 1899 ГОДА: лан Ф. Декрейг размещает объявление в газетах по всему миру. Он длится уже 10 лет и гласит: "РАЗЫСКИВАЕТСЯ. с описанием полного исполнения пьесы, Le Roi en jaune, Париж, 185 августа. Предложенная награда. Decraig Corp. Ltd. кемпер и уайтборс-стрит..., Чикаго. [54] Дебра Карвер, будущая жительница Бродалбина, родилась в Батон-Руже, штат Луизиана. [55]

---

50 Личные дневники Фана Э. Декрейга 11892-1905).

51 8 Тьма по углам, Элизабет Ортис, Университетские публикации, 1951 г. 52 Личные дневники Яна Э. Декрейга (1892-1905). Странные религии и странные обычаи в Америке, Бзеустер Эллис, Странный мир, 1916 год.

Дьявольский мастер, Каветт Монаган, Колумбийский университет, 1952 год.

54 Личные дневники ран е, Декрейг I1892-1905). Странные религии и фальшивые в "Смерике", "Бристер Бллис", "Странная пресса", 1976 г.

55Правительство Ватиова восстанавливает Литон-руж, Ловисиана, США).

» 23 АВГУСТА 1901 года: Дектайг встречает Адриен Дазибонди, которая два года жила проституткой и нашла его объявление в газете, она говорит, что была в районе ле-Руа-ан-жон. Дектайг принимает хета . Несмотря на возражения своей жены и тумоты в скандальных газетах, он щедро одаривает хет деньгами и вниманием. Адриен Датибон- ди утверждает, что ее племянник тронут "королем". частные детективы , нанятые сектой Дектаиг, внимательно следят за 5-летней Азой Дарибонди56

» 6 мая 1902 года: Адьен Датибонди идентифицирует имя неизвестного отца Асы как Кастень, наследника "короля". Двое мужчин нападают на Асу Дазибонди на "Л", но были застрелены детективами в штатском, работающими на лана Ф. Дектейга. мертвецы тоже являются частными сыщиками, но их местонахождение так и не найдено.

Будете убивать Дерибонди, решите защитить Дарибонда

» 1 июня 1903 года: через посредника-юриста, Дектайг спонсирует образование Дати- бонди, финансируя его посещение Чикагского института Att fot Atchitectute. Датибонди превосходит все ожидания и оценивается как "талант"5.

» 1904: Семнадцатилетний Хенти Лундин вступает в тесную связь с Дектаигом и Братством дутс, встречаясь с ними, хотя у них были намеченные контакты в храме Тота-Хетмеса. Хотя Лундина считают дилетантом и не приглашают присоединиться, то, что он видит, потрясает его представление о реальности.

---

56 Дневник священника Тана Ф. Декейга (1892-19051.

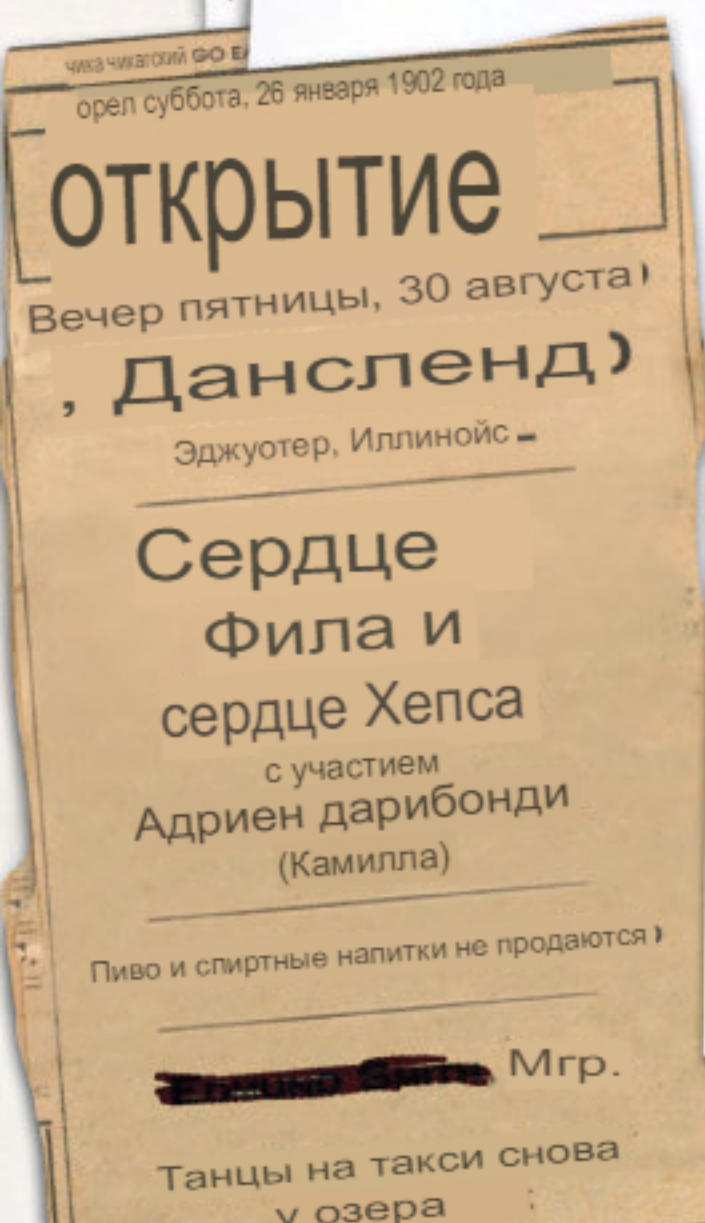
57 Личная жизнь Тана Ф. Декрейга (1892-19031-

са Печальный Жовенайс ран Ф. Декрейга (1892-19051).

59 Многочисленные статьи в газетах и журналах (Чикаго, Айлинуа, США.

60 Личный дневник Танфа Декрейга (1892-19051 .

Broadalbin, room 3фа, Т.Ф. Деспан



» 1905-1921: Ян Ф. Декрейг нанимает Азу Дарибонди, чтобы построить "то, что он" хочет". Дарибонди строит свой первый причудливый "Дом мысли" в Чикаго. Эти странные здания отмечены оптическими иллюзиями и странными формами и считаются авангардными. Дарибонди становится местной знаменитостью. Он строит десять "Домов мысли" в период с 1905 по 1921 год для чикагских светил. Пресса называет молодежь "Пикассо архитектуры". Большая часть этого раннего продвижения по службе тайно оплачивается Decraig63.

» 12 АПРЕЛЯ 1905 года: После того, как его тетя раскрывает свое присутствие в жизни Декрейга, Аса Дарибонди становится членом Братства Дверей под руководством Декрейга, который чувствует, что молодежь тронута властью Короля в Желтом. Дарибонди, который всегда чувствовал себя исключительным и странным, охотно принимает религию, для которой он является мессией. Будущий агент Delta Green Эммет Мозби родился в Уичите, штат Канзас.[65]

» 23 АВГУСТА 1905 года: После восьми лет работы над "Le Roi en jaune" Братство дверей завершает свою версию пьесы, переведенную на латынь. Они печатают 1 экземпляр в типографии тщеславия за большие деньги, в лавандовом твердом переплете. Она называется Libro Secretorum Manifesta (" Книга секретов"), без указания автора или печатника. Декрейг начинает предварительную работу по обеспечению места для выступлений в Чикаго и размещает объявления в газетах о поиске актеров и певцов. 66 Будущий житель отеля Broadalbin, автор Джейси Линц, родился в Мемфисе, Tennessee.st

» 2 сентября 1905 года: Ян Декрейг арестован по подозрению в хищении средств своей компании Decraig Corp. Ltd., а также в заказе убийства бухгалтера Габриэле Дюшезе, который, по-видимому, шантажировал его более года, Три человека, включая священника, убиты вместо Дюшезе, когда бомба в ее машина взрывается без нее в оно. Суд над Декрейгом освещается в газетах в течение 16 месяцев, пока он содержится в тюрьме округа Кук. В конце концов его приговаривают к 50 годам заключения в тюрьме Джолиет.& Адриен Дарибонди выгоняют из ее квартиры, и она возвращается на улицы. Асе Дарибонди вручают конверт с 500 долларами, копию Libro Secretorum Manifesta и записку от Декрейга через его адвоката: "Вы помазаны. король ждет всех нас. мы воссоединимся ."[69]

---

[61] Личные дневники Лана Ф. Декрейга (I892-L905).

[62] Различные публикации в газетах и журналах (Чикаго, Иллинойс, США), The Devil's Craftsman, Кавек Монаган, Columbia Press, L952, A Darkness ac che Corhers, Элизабет Орсиз, Общественные организации университета, I957, Arckiceccote, Genics и wencalIIIness. De. Пекер Йоханссон, завод "Авалон",

[63] I96I. Личные поединки лана Ф. Дектейга (L892-L905)

[64] . Личные дневники Лана Ф. Дектейга (L892-1905).

[65] различные правительственные отчеты (Вичика, Канзас, США). Делка Грин

[66] рекордс. Личные дневники Лана Ф. Дектейга (1892-1905), varlous nevspaper и журнала arcicles (Чикаго, Иллинойс, США).

67 различные правительственные отчеты (Мемфис, Теннесси, США) -

[68] различные правительственные отчеты. газеты varlous nevspaper (Чикаго, Льюинуа и Нью-ворк, ТВ ворк, США), Тюремные отчеты, Кулинарный совет,

[69] Льюинуа. Личные дневники Лана Ф. Декрейга (1892-1905).

ОТЕЛЬ БРОДАЛЬБИН (1911-1936)

Хотя немногие знают об этом, странный синтез идей, мечтаний и человеческой мысли, сформировавшийся в 192-х и 193-х годах, сформировал пространства, которые сохраняются в Ночном мире даже сегодня. Для тех, кто разбирается в методах, путешествие туда возможно. Только когда оглядываешься назад, кажется, что расположение мира становится ясным.

» 2 ДЕКАБРЯ 1911 года: завершено строительство Бельфлер-Роуз в районе Оук-Парк в Чикаго: "Здание мысли", подписанное Асой Дарибонди для богатой семьи Фицрой. 70 Будущий посыльный Rotel Broadalbin Элмер Лосетт родился в Одурне, штат Луизиана, и брошен в приюте Святого Марка".!

» 30 АВГУСТА 1912 года: Завершено строительство школы Дорчестер Роуз в Бостоне, будущего психиатрического учреждения, ориентированного на экологию Дельты . Он используется Бостонской католической архиепархией в качестве приюта для сирот7.

» 6 МАЯ 1921 ГОДА: Аса Дарибонди внезапно уезжает из Чикаго в Нью-Йорк и поселяется в безымянном отеле в центре города, отвечая, по словам его матери, "на приглашение"7. По правде говоря, Дарибонди едет на восток по прихоти и регистрируется в первом отеле, который попался ему на глаза: Rotel Broadalbin.7

» 10 МАЯ 1921 ГОДА: Нью-йоркский миллионер Ренри Лундин нанимает Асу Дарибон- ди для строительства того, что станет зданием Макалистар в Нью -Йорке." Лундин, владелец нескольких текстильных фабрик, является поклонником лана Декрейга. Он надеется получить копию Le Roi en jaune от архитектора, но Дарибонди никогда не указывает, что у него есть таковая.76

---

[70] различные статьи в газетах и журналах (Чикаго, Иллинойс, США). Дьявольский мастер, Каветт Монаган, Коламбия Пресс, i9s2. Тусклость по углам. Элизабет Дртиз, Университетские публикации, i9s', Архитектура, Гениальность и мертайность. Доктор Питер Йоханссон, avalon Works, t96t.

[71] Различные правительственные документы (Ддуэн, Луизиана, США).

[72] Различные правительственные отчеты (Бостон, Массачусетс,

[73] США). Дьявольский мастер, Каветт Монаган, Columbia Press, 1952

[74] г. Джоукнай Асы Дачибонди (192i-t9501) Все еще находится в распоряжении полиции

[75] Нью-Йорка. "Дьявольский мастер", Каветт Монаган, "Коламбия Пресс", 1952 год. Тупик на углах, Элизабет Дртиз, Университетские публикации, i9st, Архитектор, Гениев и людей , доктор Питер Йоханссон, авалон Уоркс, 196t.

[76] , Joucnai Асы Дачибонди (192 t-i9s0|- Seill), находящийся в распоряжении полиции Нью-Ток-Сити.

в желтом /I

» 23 мая 1921 года: Аса Дарибонди получает телефонный звонок в отеле Брод-
Альбин. Звонивший утверждает, что его зовут "Бейл" и что он "служит
королю". "Звонивший называет первого ребенка, которого должен убить
Дарибонди: Питер Деворас, 5 лет, соперник за его трон. Дарибонди находит
ребенка в назначенном месте и в назначенное время и топит его. тело было
найдено четыре дня спустя, когда полиция не смогла найти убийцу.'t

» 27 мая 1921 года: выдано разрешение на строительство дома Бандин,
будущего здания Макалистар. Архитектор указан как А. Дарибонди,
пишется неправильно. Чертежи не будут представлены до 10 июня 1921 года.19

» 29 МАЯ 1921 ГОДА: Аса Дарибонди охвачен чудовищной депрессией
и выражает желание покончить с собой. Его утешают "друзья
в отеле", в том числе "Уайлд, Гэри Т. и Рорк". 'BB

THEVRE STILL IN THE LOUNGE AT B.

» 1 июня 1921 года: Отчаявшийся и напуганный своими собственными действиями
Аса Дари- бонди отдает свой драгоценный экземпляр Libro Secretorum Manifesta
неизвестному книжному магазину в надежде, что он сможет освободиться
от желания убивать, копия короля в желтом (издание Красной книги)
появляется у его двери в Бродальбин на следующее утро, доставленный
человеком, одетым в красное. Телефонные звонки продолжаются.8

---

1 Дневник Асы Дарибонди (1921-1950) - Все еще находится в распоряжении полиции города деу-Корк
- Болисе (лдей торк, шей тозк, США) - важные
78 правительственные документы лаеу торк, деу торк, США). официальные
79 правительственные документы идей торк, Сеу торк, США).
80 Дневник Асы оарибонди (1921-1950), все еще находится в распоряжении
полиции города дей тозк, полицейские отчеты идей торк, деу торк, США)
81 Дневник Асы Дарибонди (1921-1950) - все еще находится в распоряжении
полиции города деу торк. полицейские отчеты леду тозк, деу торк, США).

Аса Варибона is in тедровейг room

» 10 АПРЕЛЯ 1922 ГОДА: Аса Дарибонди сообщает Генри Лундину, что он работает над отелем, который он сделал своим домом вместо оплаты.[82]

" 21 МАЯ 1924 ГОДА: Строительство дома Лундин, будущего здания Макалистар, завершено.t Строительство будущего дома доктора Элиаса Барбаса завершено в Бостоне." Эмелин Ф. Фицрой родилась в Чикаго в доме Бельфлер. [83]

» 1 АВГУСТА 1924 года: Генри Лундин с семьей переезжает в недавно достроенный дом Лундина. Они покупают мастифа и называют его Абрахам.тс

» 30 АВГУСТА 1925 года: Ян Ф. Декрейг исчезает из тюрьмы Джолиет. Выясняется, что он десятилетиями подкупал охранников. Он создал десятки раскрашенных холщовых фонов, подвижных декораций и предметов из бутафорской мебели того времени. Один предмет, огромная, выглядящая старинной дверь, была доставлена в тюрьму за большие деньги в августе 1925 г. Декрейг исчезает из запертой комнаты во время одного из своих дней, когда он работал над этим "набором", и его больше никогда не видели. Монтгомери Блейшевиц, последний охранник, который видел Декрейг в комнате, сообщает, что он наблюдал декрейг "шагни через фальшивую дверь и исчезни".[86] Будущий Дом Эстер Самигиной завершен в Бостоне.

» 23 АВГУСТА 1927 года: Элмер Лозетт, будущий сотрудник отеля Бродалбин, встречает свою мать, Джульет Лозетт. Позже эти двое представляются мужем и женой.[89]

» 6 АВГУСТА 1928 ГОДА: Элмер Лосетт арестован во Дворце, штат Орегон, за мелкую кражу таблеток кодеина. Он покидает город под залог.с[90]

» i сентября 1929 года: Элмер Лосетт и его "жена", на самом деле его мать Джульетта, прибывают в Нью-Йорк и находят работу в отеле Бродалбин.9I Будущий агент и аналитик Delta Green Лиланд А. Фуллер родился в Филадельфии.*:

---

[82] Дневник Асы Дарибуди (1921-1950), Скилл, находящийся во владении полиции города чей-вей-торк

, отчеты о Болисе (дев-форк, дев-форк, США).

[83] различные правительственные документы (дев-торк, дев-торк,

[84] США), различные правительственные отчеты (Боскон, Массачусетс, США) -

8. различные правительственные отчеты (Чикаго, Иллинойс, США). вундеркинды че 20к

Ценкури, Барл Блейн, издательство "Саммик Хилл Пресс", 1961,

86 семейных записей и фотограф Лундина.

[87] газеты varicus nevspaper (Чикаго, Иллинойс и дев-форк, деу-торк, VSA), Тюремные записи Джолиета, Гангстеры, головорезы и Джолиет: история, скевен рааб, Хартфордпресс, 1949.

Побег из тюрьмы! (Телевизионный документальный фильм, 1977).

а8 различные правительственные документы (Чикаго, Иллинойс, vsa), газеты и журналы varicus nevspaper (national, США), записи тюрьмы Джолиет.

89 Семейных историй Лосечче.

[90] различные правительственные документы (Дворец, Крегон, США)-

[91] Семейные истории Лосечче.

92 записи пелки Грин.

"1931: Джейси Линц и Марк Лаболас совершают пять ограблений банков в течение четырех дней в Джексоне, Миссисипи, Батон-Руж и Новом Орлеане, Луизиана, и Мемфисе, Теннесси. Лаболаса убивают во время последнего ограбления, а Линц бежит на север, спасаясь от закона.

» 1932-1933: Джейси Линц приезжает в Нью-Йорк и время от времени работает писателем странной фантастики, он поддерживает растущего героина бабита, совершая преступления для Леонарда "Лени" Титлбаума, капитана преступной семьи Лучано."

» 1 СЕНТЯБРЯ 1934 года: Джейси Линц регистрируется в отеле Бродалбин, встречается с Деброй Карвер и исчезает под отелями

» 30 АВГУСТА 1936 года: Мир без дверей, роман 12-летней вундеркинд Эмелин Ф. Фицрой, опубликован в мягкой обложке. Фицрой живет в Чикаго в доме Бельфлера, "Доме для размышлений", построенном Асой Дарибонди в 1926 году

КРАСНАЯ КНИГА И СТАТИКА (1944-1960)

Повторное открытие файлов Бюро deuxième, по-видимому, привело к первой вспышке силы, известной как король в желтом в Соединенных Штатах. Это привело к первым, неуверенным попыткам Дельты Грин справиться с этой силой.

» 4 сентября 1944 года: рядовому выдается радиоприемник. Рувин г. Лаболас в 4-й бронетанковой дивизии США. Лаболас - младший брат покойного грабителя Марка Лаболаса"7.

» 12 ноября 1944 года: Сообщение о вражеских передачах на английском языке зарегистрировано в разведке армии США рядовым. Лаболас, Его радио ловит двухминутную передачу, которую копирует группа, в которой содержится странный разговор о пьесе под названием "Желтый император". [90]

[93] Различные правительственные учреждения (Миссисипи, Теннесси и Луизиана, Огат...

[94] История Нового Йока Мофи. Де. Уильям Гей, Книги Делакруа, 1969 г.

[95] Дневник Асы Дачибонди (1921-1950) - все еще находится в нью-Йоркской полиции. Полицейские: отчеты (Нью-Йорк, Нью-Йорк, Dsa; -

[96] Мир без дверей, Эмелин Фицрой, Торбитт Букс, 1936.

Вундеркинды 20-го века, Эрл Джейн, Summit Hijo Press, 1961.

[97] Различные записи 0.s - Amy (Вашингтон, округ Колумбия, Dsa; -

[98] Различные отчеты армии США (Вашингтон, о.., Dsa;. Дельта Грин рекордс.

Вайей Линс и5 а the ball
(в маске механического ворона)

» 11 декабря 1944 года: Пут. Лаболас убит в бою в замке Порт в Реймсе, Франция, во время битвы при Арденнах. В отчете после акции указывается

, что во время драки в доме видели "циркового клоуна". ”

Клоуэн Был там, да

» 20 июля 1945 года: Армейская разведка США находит множество файлов Бюро Deuxième в замке Порт. Поскольку они содержат файлы, относящиеся к нацистской оккультной программе "Каротехия", они возвращены в "Дельта Грин" и остаются на хранении в Вашингтоне в течение семи лет.Ло Изабель Зауэр, будущая жертва убийства Асы Дарибонди, родилась в Нью-Йорке, лл Томас Райт, будущий отец Эбигейл Райт, родился в Бостоне. Детский дом и школа в Дорчестер-Хаусе закрываются.

» 12 апреля 1948 года: Синтия Лечанс, будущий администратор здания Макал- листар, родилась в Гарлеме, штат Нью-Йорк. Ее брат, Дэмиен Лечанс, исчез 3 апреля 1948 года и был найден утонувшим в Гарлемском заливе. Его имя позже встречается в списке жертв Асы Дарибонди2

» 30 АВГУСТА 1950 года: В офисе Асы Дарибонди на Улица в Нью-Йорке. После того, как огонь потушен, тело Изабель Зауэр (s) найдено мертвым от утопления рядом с корытом , наполненным кровавой водой. Выдан ордер на арест Дарибонди. Вскоре обнаруживается, что Дарибонди задолжал бану почти 200 000 долларов и что он вел журнал учета "счетов", из которого следует , что он убил, возможно, 20 детей с момента своего прибытия в Нью-Йорк в 1921 году. I: Эмелин Ф. Фицрой исчезает в доме Бельфлер в возрасте 26 лет, оставив самоубийство обратите внимание, Чарльз Лундин, сын Генри Лундина, повесился в бальном зале на втором этаже здания, которое станет зданием Макалистар в Нью-Йорке.ло

Мотт вспыхивает пожар

» 22 ФЕВРАЛЯ 1951 года: Эммету Мозби, агенту "Дельта Грин", поручено изучить документы, найденные во время Второй мировой войны. Он находит файлы Deuxième Bureau. К файлам прилагаются напечатанные тексты пьесы "Le Roi en jaune" на французском языке. Мозби печатает английский перевод пьесы и помещает его в файл.

СПД

А. чтобы заставить Дарбаса доставить

Подготовительный этап Леон

99 Различные записи v.5. Army (Вашингтон, округ Колумбия, США).

10 записей Дельта-Грина.

101 Джузнал Асы пазибонди (1921-1950), все еще находящийся во владении полиции города дев-торк , полицейские отчеты (дев торк, дев торк, США).

102 Дневник Асы Оарибонди (1921-1950), все еще находящийся в распоряжении полиции города дев-форк , полицейские отчеты дев-форк, Детройт, США).

101 Джузнал Асы Дазиборди (1921-1950), все еще находящийся в распоряжении полиции штата Нью -Йорк. Полицейские отчеты Idev fork, deu fork, США) -

Вундеркинды 20-го века, Эрл Блейн, Саммит дилл Пресс, 196l.

105 пелта Грин рекордс.

HAVE YOU SEEN IT?

- 6 июня 1951 года: Насколько известно, король в Реллоу впервые появляется на английском языке в Аметике в так называемой Красной книге, замаскированной странным символом, известным как Желтый знак. Она опубликована на месте мятежа в Лос-Анджелесе и внесена в "список наблюдения" за оккультными текстами, 106
- 23 ОКТЯБРЯ 1951 года: Эммет Мозби садится на корабль для весенних каникул в Эвтопе. "Континент подходит, а затем в кутт", - цитируют: его слова, Мозби больше не видели, 107 Бетти Гтахам Джузаданда, будущий руководитель расследования исчезновения Эбигейл Уайт, находится в графстве Саффолк, Нью-Йорк. Йорк,108
- 30 апреля 1952 ГОДА: Хензи М. Лундин найден мертвым на самом верхнем стейт) этаже дома Лундина, будущего здания Макаллистар, после обширного инсульта. Он одет в странные "пластиковые" серебряные зобы и носит маску из папье-маше, ио

Отправлено, Cnsounler
Грев

- 9 мая 1952 года: таинственное утопление троих детей привлекает внимание Дельты Гтин. Бах связан с театром телевизионного видения NBC Philco в Нью-Йорке, операцией "Луна", в которой была предпринята попытка перенести сцену с королем в желтом в программу shott tv как: результат неестественного влияния. белта в первый раз обнаруживает силу знака "желтый". Агенты изымают экземпляры Красной книги, директор прогтама, Гази Топчик, обвиняется в убийстве и инкриминируется, но белта Джин невет находит настоящее убийство. Топ- цыпочку позже признают невменяемой и отправляют в больницу Бельвью в Нью-Йорке, 110

---

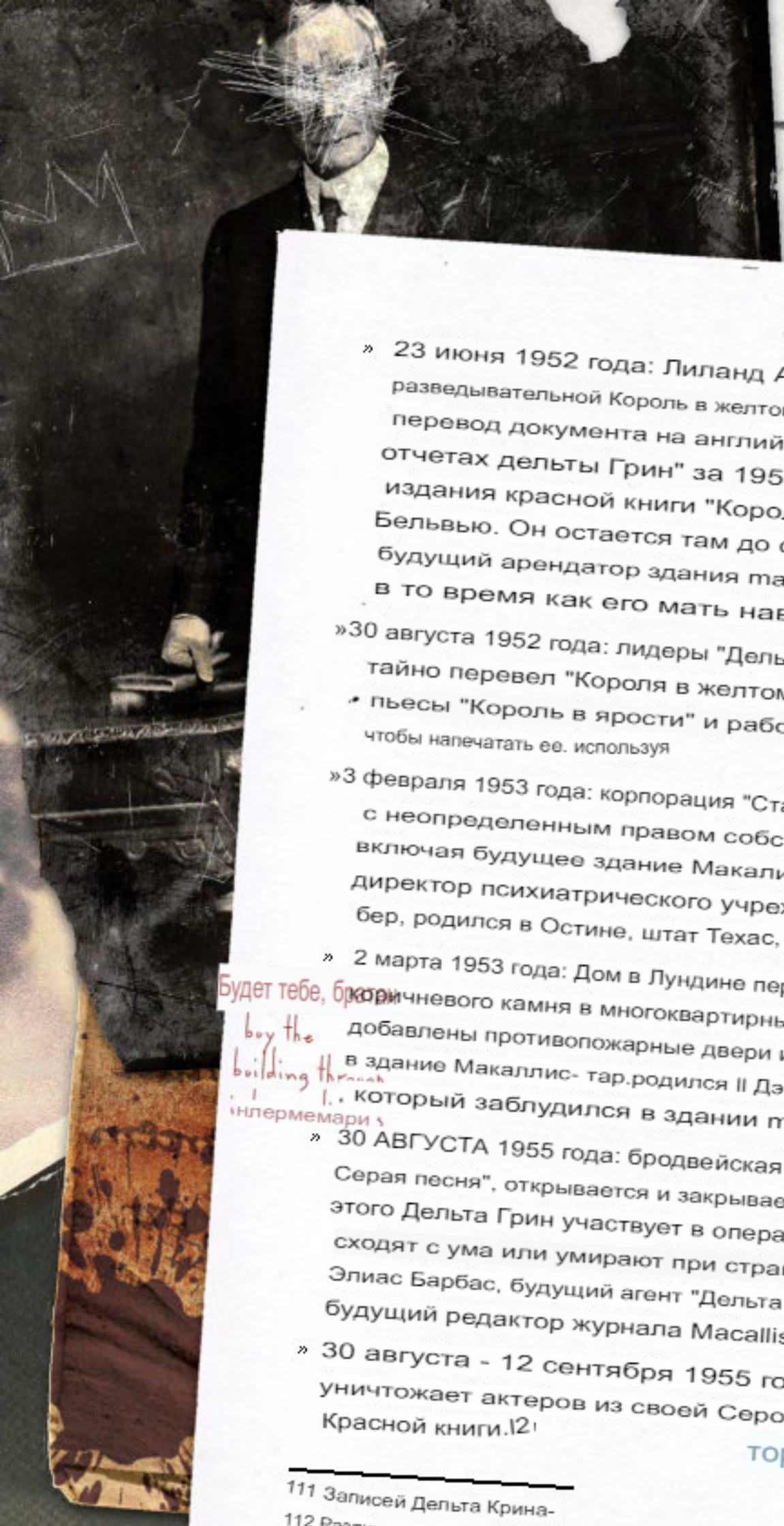
106 записей пейты Грин-

107 записей Дельта Грин.

108 Правительственные отчеты Варидуса (Брентвуд, Нью-Йорк, США-

109 полицейских отчетов (Нью-Йорк, Нью-Йорк, США.

110 Делес Грин записывает.



» 23 июня 1952 года: Лиланд А. Фуллер пишет аналитический анализ разведывательной Король в желтом для дельта-Грина, Фуллер признает работу как перевод документа на английский язык можно прочитать в "Военных отчетах дельты Грин" за 1951 год. Он сдает свой отчет и экземпляр издания красной книги "Король в желтом" и отправляется в больницу Бельвью. Он остается там до своей смерти в 1995 году". Роджер Карун, будущий арендатор здания macallistar, родился в больнице Селлевью, в то время как его мать навещает свою сестру в Нью-Йорке.[11]

»30 августа 1952 года: лидеры "Дельта Грин" пришли к выводу, что Эммет Мозби тайно перевел "Короля в желтом" на английский язык из французской пьесы "Король в ярости" и работал с неизвестным издателем пабов, чтобы напечатать ее. используя

»3 февраля 1953 года: корпорация "Стар", холдинговая компания штата Делавэр с неопределенным правом собственности, покупает поместье Тундин, включая будущее здание Макалистар.II Доктор Бишард Даллан, будущий директор психиатрического учреждения Дорчестер-Хаус и Дельта-Грин-бер, родился в Остине, штат Техас, 1s

» 2 марта 1953 года: Дом в Лундине переоборудован из трехэтажного дома из коричневого камня в многоквартирный жилой дом с пожарными лестницами. добавлены противопожарные двери и противопожарные вали. он переименован в здание Макаллис- тар.родился II Дэвид Лэнгфорд, будущий монтажник кабелей который заблудился в здании macallistar в I995 году.I [17]

» 30 АВГУСТА 1955 года: бродвейская пьеса, основанная на Красной книге "Ее Серая песня", открывается и закрывается в ту же ночь в Нью-Йорке, вскоре после этого Дельта Грин участвует в операции "Бристоль", когда театралы и актеры сходят с ума или умирают при странных обстоятельствах.I8 Родился доктор Элиас Барбас, будущий агент "Дельта Грин" Эксетер.родилась л Кармен Вагнер, будущий редактор журнала Macallistar Building, резидент Роджер Карун.10

» 30 августа - 12 сентября 1955 года: Дельта Грин выслеживает и уничтожает актеров из своей Серой песни, выживших зрителей и копии Красной книги.I2

---

111 Записей Дельта Крина-

112 Различных правительственных записей (Нью-Йорк, Нью-Йорк, Dsaj-

111 записей Delta Creen,

114 Varidus governmert records (Нью-Йорк, Нью-Йорк, Dsa;-

записи дельты Крина dz 115.

116 Различных правительственных документов (Нью-Йорк, Нью-Йорк, Dsat...

117 Различных правительственных документов (Джерси-Сити, Нью-Джерси, .

11z Dsaj Delta Creer records-

11% записей Дельта-Крина.

120 Различные правительственные документы (Нью-Йорк, Нью-Йорк, США).

121 Дельта Крин записывает.

- 1 СЕНТЯБРЯ 1955 года: руководство Delta Green создает СТАТИЧЕСКИЙ протокол для борьбы с уникальной угрозой Короля в желтом. Команда статичных теней (Эрик К. Картер, Вирджил Гриффит, Рональд Бербах и Фредерик Колвелл) были направлены, чтобы "очистить" инфекцию и убедиться , что команда Бристоля не скомпрометирована.12
- 4 СЕНТЯБРЯ 1955 года: Во время операции "БРИСТОЛЬ" агент Дельта Грин Альберт Хейл скомпрометировал и убил двух агентов, прежде чем был убит командой статической тени фирата. Четырнадцать свидетелей, два актера и режиссер остаются пропавшими без вести 123
- 7 сентября 1955 года: команда Delta Green STATIC ahadow не смогла зарегистрироваться.l4
- 9 СЕНТЯБРЯ 1955 года: Два члена команды STATIC shadow, Картер и Бур- бах, найдены мертвыми в номере нью-йоркского отеля, искажая сходство с их лицами.123 Еще один член команды STATIC shadow, полковник Уэлл, был найден забаррикадированным в своем доме в Уайт-Плейнс, штат Нью-Йорк. Он сказал Дельта Грин, что член команды Вирджил Гриффит убил другого и что в комнате был еще один человек, мужчина в маске. Он отказывается говорить дальше о том, что он видел, потому что "это заразно " .126
- 11 СЕНТЯБРЯ 1955 года: Член laat из команды STATIC shadow Вирджил. Гриффит совершил поездку по Нью-Йорку с помощью агентства Delta Green agenta. Одетый в маску и вооруженный дробовиком, он каким-то образом исчез возле парка Мадиаон-сквер средь бела дня. Больше его никто не видел.[127]
- 2 сентября 1960 года: По приказу 9-летней матери Мириам Дари- бонди Аса Дарибонди официально объявлена судом Нью -Йорка мертвой.I28? Доктор Марвин Блум, будущий агент "Дельта Грин" Маркус, родился в Квине, Нью-Йорк, 19

постучал и включил

"У Них ВСЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ И ПРОДОЛЖАЕТСЯ - та
-find -the -tunnels -below -the -hotel

122 Записи Делки Грин.

123 Записи Делки Грин.

124 Делка Грин рекордс.

125 Различных правительственных документов (Нью-Йорк. Нью-Йорк, USAI .

125 Записей Делки Грин.

127 Записи Делки Грин.

128 Различных правительственных документов (Нью-Йорк, Нью-Йорк, США).

129 Различные правительственные документы (Ямайка, Нью-Йорк, США).

ДОМ С ПРИВИДЕНИЯМИ, ДИНЬ (1967-1995)

для тех, кто может это видеть, многие люди, места и предметы, похоже , были приведены в движение какой-то силой, так что будущие события: разворачиваются как осторожный танец. Анализ этих изменений может дать тревожную картину мира, в котором каждая вещь и событие кажутся не чем иным, как фигурой на какой-то инопланетной шахматной доске. вполне вероятно, что за это время Агенты игроков будут вовлечены в операцию "Алиса".

» 6 МАЯ 1967 года: корпорация "Арт лайф" покупает здание "Макалистар" у корпорации "Стар".130 Мишель Ванфиц, будущая жительница здания Макалистар, родилась в Кливленде, штат Огайо.[131]

» 4 апреля 1968 года: Томас Райт знакомится с будущей женой Эллен Каладетт на танцах в школе Дорчестер Хаус в Бостоне. их вводит странный пожилой денди в фиолетовом костюме, которого они знают только как Asa".i2 Луи Пост, будущий житель здания Macallistar, родился в Модесто, Калифорния,[133]

» 22 января 1969 года: Эбигейл Райт, будущий регент здания Макаллистар, родилась в Болдуине, штат Нью-Йорк.[134]

» 3 апреля 1969 года: Томас Мануэль, будущий житель Макалистара Билдинг, родился в Хемпстеде, штат Нью-Йорк.[135]

» 23 мая 1980 года: Будущий агент Delta Green Майкл Витвер родился в Лансинге, штат Мичиган.

» 12 октября 1984 года: Доктор Ричард Даллан выступает в качестве дружественного участника операции "Дельта Грин" "Потерянные выходные",37 Тимоти Бейл, будущий заключенный психиатрического учреждения Дорчес- тер-Хаус, родился в Лос-Анджелесе, Калифорния18

» 2 ноября 1986 года: Психическое заболевание Девона Гринбрайера на рабочем месте ", и Бейонд (по-видимому) напечатан Grolier international, в нем упоминается seere, inc., компания, которая позже стала печально известной для Delta Green, Офелия Ситри, будущая невеста агента Delta Green Майкла Витвера, родилась в Тампе, штат Флорида.[140]

---

110 Различных правительственных документов (Нью-Йорк, Нью-Йорк, США .

111 Различных правительственных документов (Кливленд, Огайо, USA) .

117 Томас Райт, реколектджонс) -

111 Различных правительственных документов (Модесто, Калифорния, США.

114 Различных правительственных документов (Эдвин, Нью-Йорк, США -

115 различных правительственных документов (Хэмпс.тид, Нью-Йорк, США).

116 Различных правительственных записей (Лансинг, Мичиган, США) -

117 записей Дельта Грин -

118 различных правительственных записей (Лос-Анджелес, Калифорния, США.

119 Различные статьи и записи о Interret-stijj, книга physicaj, похоже, не существует-

140 записей о событиях в правительстве Ариуса (штат Флорида, -

ПСИХИЧЕСКОЕ ЗАБОЛЕВАНИЕ

На Рабочем Месте

И ЗА ЕГО ПРЕДЕЛАМИ

Автор: Девон Гринбрайер

Гролье Интернэшнл

» 1986: Дельта Грин основывает Фонд Святой Димфны как сообщество в Мэриленде , созданное исключительно для того, чтобы направлять деньги в de. Ричард Даллан основал и запустил учреждение для лечения психических травм. [141] Фонд покупает и арендует дом Дотчестера в Бостоне ». [142]

» 10 АПРЕЛЯ 1988 года: Эбигейл Вайт переезжает в здание Макаллистар." [143]

» 6 мая 1988 года: Эллен Райт, мать Эбигейл Райт, умирает от мозга кровоизлияние . [144]" Она кричит: "Он придет за моим ребенком, Том! остановите его!" должно прекратиться и никогда не прекратиться consciousness.ls

» 30 АВГУСТА 1989 года: В Бостоне открывается психиатрическое учреждение Дотчестер-Хаус. [145]

» 30 АВГУСТА 1990 года: Роджет Казун переезжает в здание Macallistar." " [147]

2 марта 1992 года: Мишель Ванфиц переезжает в здание Макаллистар. [148]

» 23 августа 1992 года: Томас Мануэль переезжает в здание Макалистар." [149]

" 2 апреля 1993 года: Луи Пост переезжает в здание Макалистар, 15 » [150]

28 мая 1994 года: Эд Милер Гизон (позже Эд Милер Вист), будущий пациент. психиатрического учреждения Дотчестет Хаус, находится в Лос-Анжелесе , Калифорния, 191

» 30 августа 1994 года: На Эбигейл Райт нападает странный пожилой мужчина в серебристой куртке и маске у входной двери здания· Макаллистар. мужчина требует, чтобы она показала ему "точить туннели дома", он сбивает ее с ног, роется в ее вещах и отключается. она передает его в Нью-Йорк, 15.

" 22 февраля 1995 года: Эбигейл Райт, делая покупки с хет фатет, находит экземпляр "Короля в Теллоу" (издание Красной книги) в корзине для покупок в странном книжном магазине в лоуэт-Манхэттене. это [3]

» 23 февраля - 12 марта 1995 года: Эбигейл Райт ставит пьесу вместе с другими жильцами здания Макалистар. Копия "Короля в желтом· " оказывается на полках "апаттамента" Мишель Ванфиц. это

---

141 Delta Creen records, Различные правительственные отчеты (Теркс и Кайкос· и Панамал -

142 Различные правительственные отчеты (Остон, Массачусетс, США

143 - Различные отчеты (Корпорация Artlife, Нью-Йорк, Нью-Йорк, США).

144 Различные правительственные отчеты (Болдуир, Нью-Йорк, США). .

14s Томас Райт ce recolections-

146 Различных правительственных записей (Остон, Массачусетс, США -

4 различных записей (aRTLire Corporation, Нью-Йорк, Нью-Йорк, США .

) - 143 Различных записей (artlife Corporation, Нью-Йорк, Нью-Йорк, США) -

149 Различных записей (ARTLIFE Corporation, Нью-Йорк, Нью-Йорк, США -

150 Различных записей (Корпорация ARTLIFE), Нью-Йорк, Нью-Йорк, США .

151 Различных правительственных записей (Лос-Анджелес, Калифорния, США)

- 152 правительственных записей Ярио США (Нью-Йорк, Нью-Йорк, США.

153 Воспоминания Томаса Райта -

14 воспоминаний жителей ночных этажей-

// Imnnc

» 12 МАРТА 1995 года: Все жильцы перестают покидать здание Macallistar. [59]

» 20 МАРТА 1995 года: Дэвид Лэнгфорд, ремонтник кабельного телевидения, входит в здание Macallistar и исчезает. Ранин ПАПА складывает

» 31 МАРТА 1995 года: Артура и Элейн Мануэль, родителей Томаса Мануэля, прогоняет из здания Макалистар "мужчина с чемоданом и собакой". Мужчина сказал, что Томас там больше не живет."

» 2 апреля 1995 года: Иэн Лэнгфорд сообщает, что его брат, монтажник кабеля Дэвид Лэнгфорд, пропал без вести. Считается, что Дэвид уехал из города из-за ожидающих рассмотрения судебных исков от двух бывших жен.

» 19 АПРЕЛЯ 1995 ГОДА: Роджер Карун делает последний телефонный звонок из здания Macal- listar в другое место, звонок в квартиру редактора Carun Кармен Вагнер. Он оставляет сообщение.

» 6 мая 1995 года: После нескольких месяцев кошмаров Эбигейл Райт обнаруживает Ночные этажи в здании Макалистар и попадает под полное влияние короля в Yellow.ls

» 10-28 МАЯ 1995: Эбигейл Райт создает святилище Королю в желтом! в своей квартире, используя Ночные этажи для сбора странных и экзотических материалов.lst

» i июнь 1995 года: Первая страница таинственной новой пьесы! оставлена перед всеми квартирами в здании Макаллистар, содержащими персонажей, основанных на его tenants.ls Эстер и Филипп Самигины поженились в Бостоне. [59]

В драме была аревине

» 4 июня 1995 года: После нескольких попыток дозвониться Эбигейл Райт ее отец Томас Райт проверяет ее квартиру и находит ее святилище короля в желтом цвете. Он звонит в полицию Нью-Йорка и сообщает о пропаже своей дочери. [60]

» 5 июня 1995 года: Детектив Грэм Джураданда назначен на расследование дела Эбигейл Райт. Полиция Нью-Йорка проверяет квартиру. [61]

» 6-10 июня 1995 года: Детективы опрашивают всех жителей здания Макаллис- тар по поводу исчезновения Эбигейл Райт, а также ее друзей и коллег. Все собеседования проводятся днем.! [62]

» 22 июня 1995 года: Отсутствие зацепок отодвигает дело Эбигейл Райт на задний план полиции Нью-Йорка. [63]

это воспоминания о тех, кто жил на этих этажах. Вспомните

[56] клоны жителей че-уайт-элоорс. Воспоминания о

[57] чьих-то свидетельствах о чьих-то злых планах.

есть 8 воспоминаний о домах че с высокими этажами.

139 различные правительственные отчеты (Бостон, Массачусетс, США) - 160 различных правительственных отчетов (Нью-Йорк, Нью-Йорк, США).

[61] различные правительственные документы (Нью-Торк, Нью-Торк, США)

[62] . различные правительственные документы (вэй-торк, Нью-Торк, США).

12 различных правительственных соглашений (мы, торк, Нью-Рорк, США).

» 10 ИЮЛЯ 1995 года: "Нью-Йорк пост" публикует статью об исчезновении Эбигейл Райт.[164]

» 4 АВГУСТА 1995 года: карта Visa Эбигейл Райт используется для покупки: пачки сигарет в Пейшенс, штат Мэриленд. Дело помечено как возможное похищение между штатами, и к нему привлечено ФБР.[165]

» 6 АВГУСТА 1995 года: ФБР расследует дело Эбигейл Райт. Агенты отправляются в Пейшенс, штат Мэриленд, чтобы проверить использование кредитных карт.[166]

» 7 АВГУСТА 1995 года: Дружественный агент Дельта Грин в нью-йоркском ФБР распознает оккультный символ на фотографиях квартиры Эбигейл Райт как связан с Ars Goetia, знаменитым оккультным фолиантом. Дельта Грин предупреждена, лейтенант 9 августа 1995 года: Отсутствие зацепок в Пейшенс, штат Мэриленд, приводит к расследованию тигация там подходит к концу.[167]

» 10 АВГУСТА 1995 года: ФБР направляет команду для каталогизации квартиры Эбигейл Райт . Дельта Грин вставляет tean в дело ФБР в рамках операции "АЛИСА".[169]

ПЕСНЯ ПЕРЕД ПУТЕШЕСТВИЕМ (1999-2015)

Силы Короля в Желтом ослабевают и застывают. Они строят до тех пор, пока не останется только операция "Индийская луна", когда выход в Ночной мир угрожает поглотить весь мир.

» 1 января 1999 года: Активирован спутниковый телефон Seere, который будет источником информации и страха для агентов Delta Green в 201[170] году. Генри Самигина, сын Эстер Самигиной, старшей медсестры психиатрического учреждения Дорчес- тер-Хаус, родился в Бостоне.[171]

» 23 АВГУСТА 2006: Копия Libro Secretorum Manifesta продана на аукционе из тюрьмы округа Кук Луизе Реджи, чикагскому оккультному автору, вместе со всеми оставшимися личными вещами Яна Ф. Декрейга.tt2 Реджи пишет книгу о чикагском храме Тота-Гермеса . Она просматривает пьесу, но не может прочитать ее, потому что она на латыни.

164 Поск скалистой скамьи-

165 ватных дисков EBL (wev tork, wt, США) .

166 ватных дисков ebi (wev tork, wt, США).

167 Записей Делки Грин.

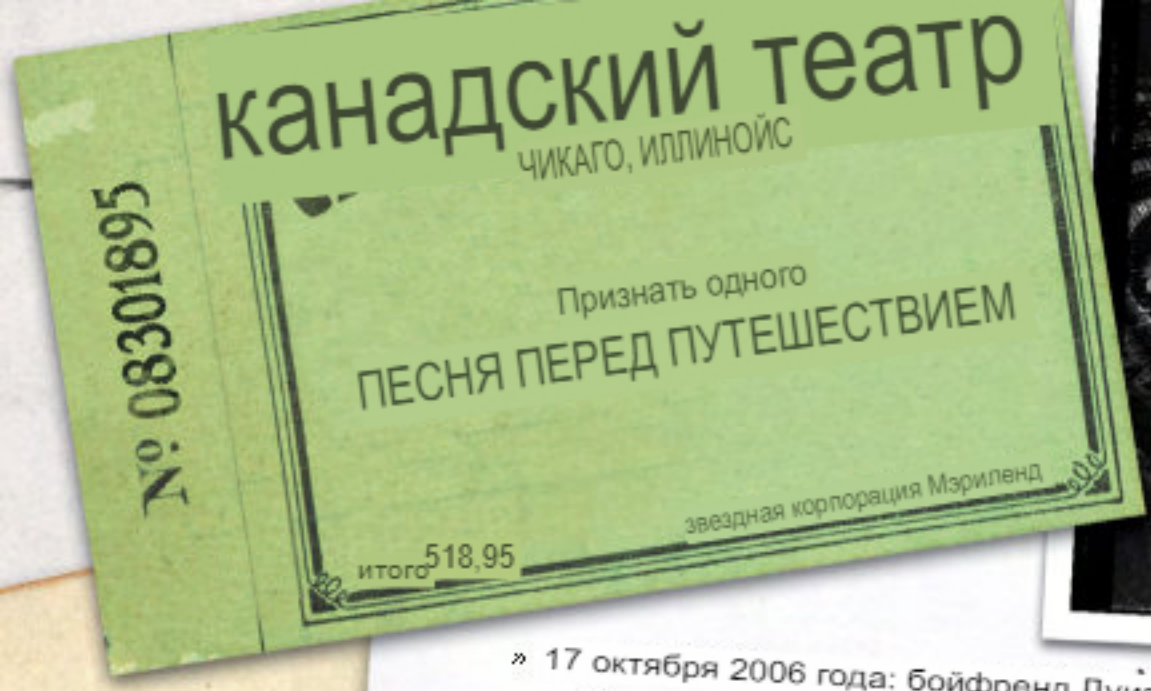
18 различных рекордов pBI (вей Торк, мы, США).

У меня есть записи Делки Грин.

170 сосед видящего телефона-

171 различные правительственные отчеты (Боскон, Массачусетс, США).

112 Записей Делки Грин.



» 17 октября 2006 года: бойфренд Луизы Реджи, Виктор Коррелл, посещал религиозную школу для мальчиков и свободно владеет латынью, Он начинает читать Короля на желтом языке.:

» 22 октября 2005 года: Виктор Коррелл начинает работать над сценарием по мотивам "Короля в желтом"17.

» 31 октября 2006: Виктор Коррелл отправляется на вечеринку kiss FM в честь Хэллоуина в виде гигантской фигуры, облаченной в потрепанное золото и в белой маске. Он раздает 23 фотостатические копии Короля в желтом цвете на латыни в качестве "реквизита". это настоящие копии пьесы.

» 12 ноября 2006 года: Коррелл начинает снимать песню Перед путешествием, короткометражный фильм, основанный на Короле в желтом 16

» 2 Апреля 2007 Года: Коррелл заканчивает Песню Перед Поездкой. Он публикует двухминутный трейлер на вашем Youtube. Видео помечено веб-поиском Delta Green из-за включения в него желтого знака. Агенты Delta Green борются за удаление видео и сокращение его просмотров"7

»9 апреля 2007 года: После получения 190 просмотров Министерства обороны трейлер песни "Перед путешествием" привлекает внимание голливудского продюсера Саймона Кирк-Лэнда. кирклэнд начинает разговаривать с Корреллом и находит его очаровательным и странным 17:

» 5 мая 2007 года: "Песня перед путешествием" имеет одиночный показ в театре "Гранада" в Чикаго, "доме мысли", спроектированном Асой Дарибонди, шоу прерывается группой людей, врывающихся в пожарную дверь и бросающихся перед экраном, включая человека в противогазе,i79

» 6 МАЯ 2007 ГОДА: Первая смерть, связанная с песней Before Travel, произошла через 44 минуты после окончания показа. Команда преступников "Дельта Грин " активирует операцию "Активный статик" в попытке остановить выход короля в желтом в Чикаго, Луиза Реджи найдена в своем доме на озере, по-видимому, повесившись по крайней мере за месяц до этого, 180

171 Дейта Крин записывает.
174 Записи Delta Creen cl_
175 записей Дельты Крир.
175 Записей Дельт Крина. То Интернет-сайт StcangeOdyssey, com.
77 Записей Дейты Крин.
178 записей Дельты Крин.
179 записей Дейты Крин.
130 записей Дельта Грин.

To

» 6-22 МАЯ 2007 ГОДА: Агенты Дельта Грин из ACTIVE STATIC занимаются кражами и убийствами, чтобы не дать Королю в Желтом широко распространиться-· Лы. Копии пьесы и фильма Виктора Коррелла обнаружены и. уничтожены. Ночной мир открывается в квартире Коррелла в Чикаго , и Коррелл чуть не сбегает. Три агента "Дельта Грин" противостоят и. убиты фигурой, которую Коррелл называет "Королем". Два агента. "Дельта Грин" охраняют Коррелла и покидают здание.[181]

» 23 МАЯ 2007: Delta Green удаляет песню Перед поездкой с You- Tube· как нарушение авторских прав. Наемные команды blackhat удаляют трейлер с серверов по всему миру. Коррелл исчезает в обычном месте. Два оставшихся агента "Дельта Грин", испытав ментальную нестабильность, устраняются. Почти 300 человек умерли после этого единственного контакта с Королем в желтом, 132

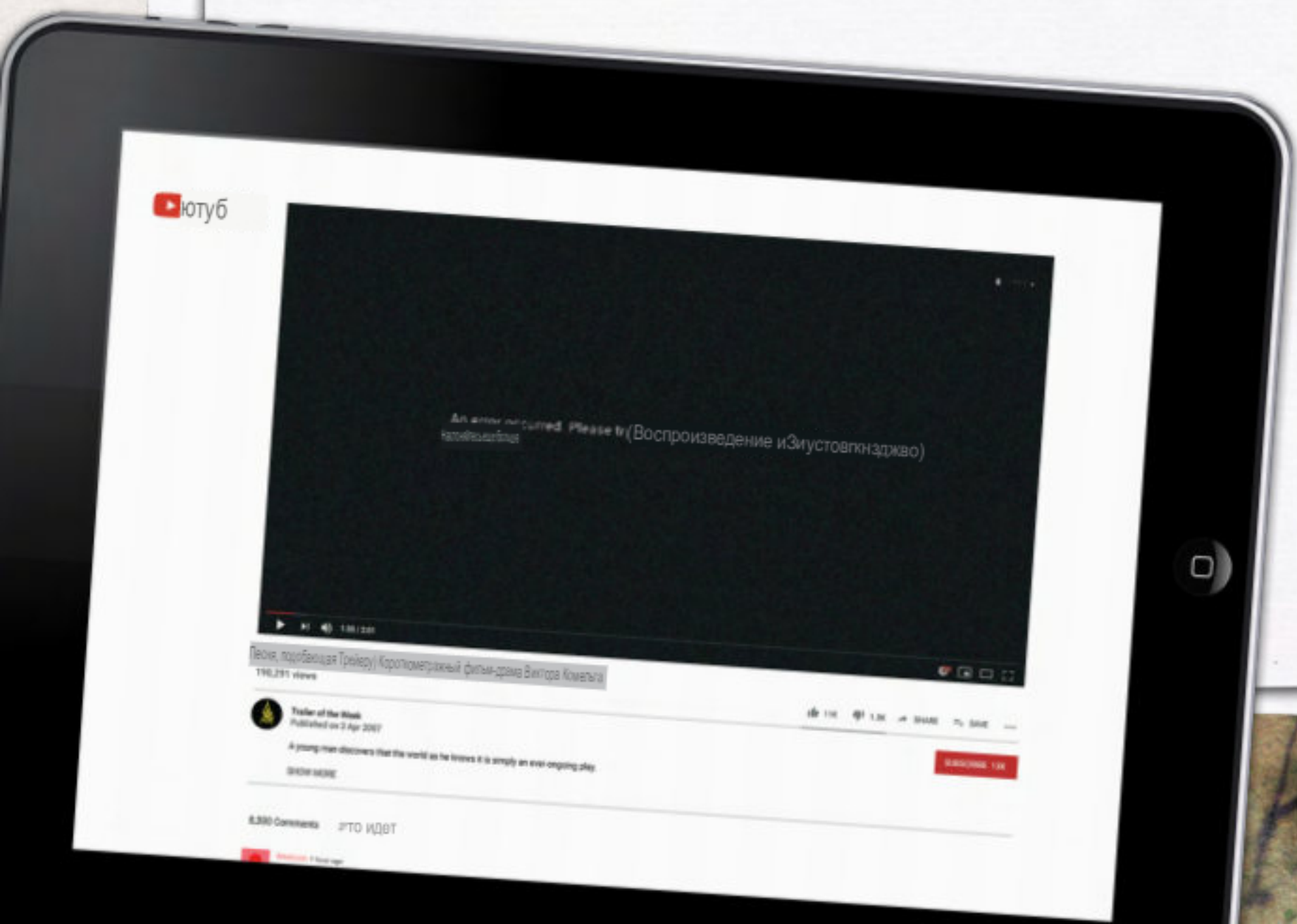
» 28 МАЯ 2010 ГОДА: В свой 16-й день рождения Эд Милер Вист (будущий пациент Дорчестерского дома) убивает своего отца (Томаса Дж. Виста, 61 год), свою мать (Венди А. Вист, урожденная Гизон, 44 года) и свою сестру (Сандру Вист, 18 лет) из дробовика. Он утверждает, что сделал· это потому, что все они были "в масках" и издевались над ним. Никаких масок: никогда не находят.[183]

И заключенный, бездомный Ким (ночью)

[181] Делка Грин текордс.

182 записи пелки Грин.

[183] Различные правительственные отчеты (Лос-Анджелес, Калифорния, США), Убийства бедных и богатых мальчиков, Эдгар Медоуз, издательство Scion, 2012, Мальчик и его пистолет, Доктор, Элоиза· Греннек, harp Books, 2014.



» 3 АПРЕЛЯ 2014 года: Эд Милер (в возрасте 2 лет) признан невменяемым штатом Калифорния. Он находится в больнице штата Атаскадеро. Вскоре после этого его переводят в психиатрическое учреждение "Дорчестер Хаус" для лечения за счет средств его фонда. 1

» 6 МАЯ 2015 ГОДА: Ночной мир начинает проявляться в Доме в Дорчестере. 12s

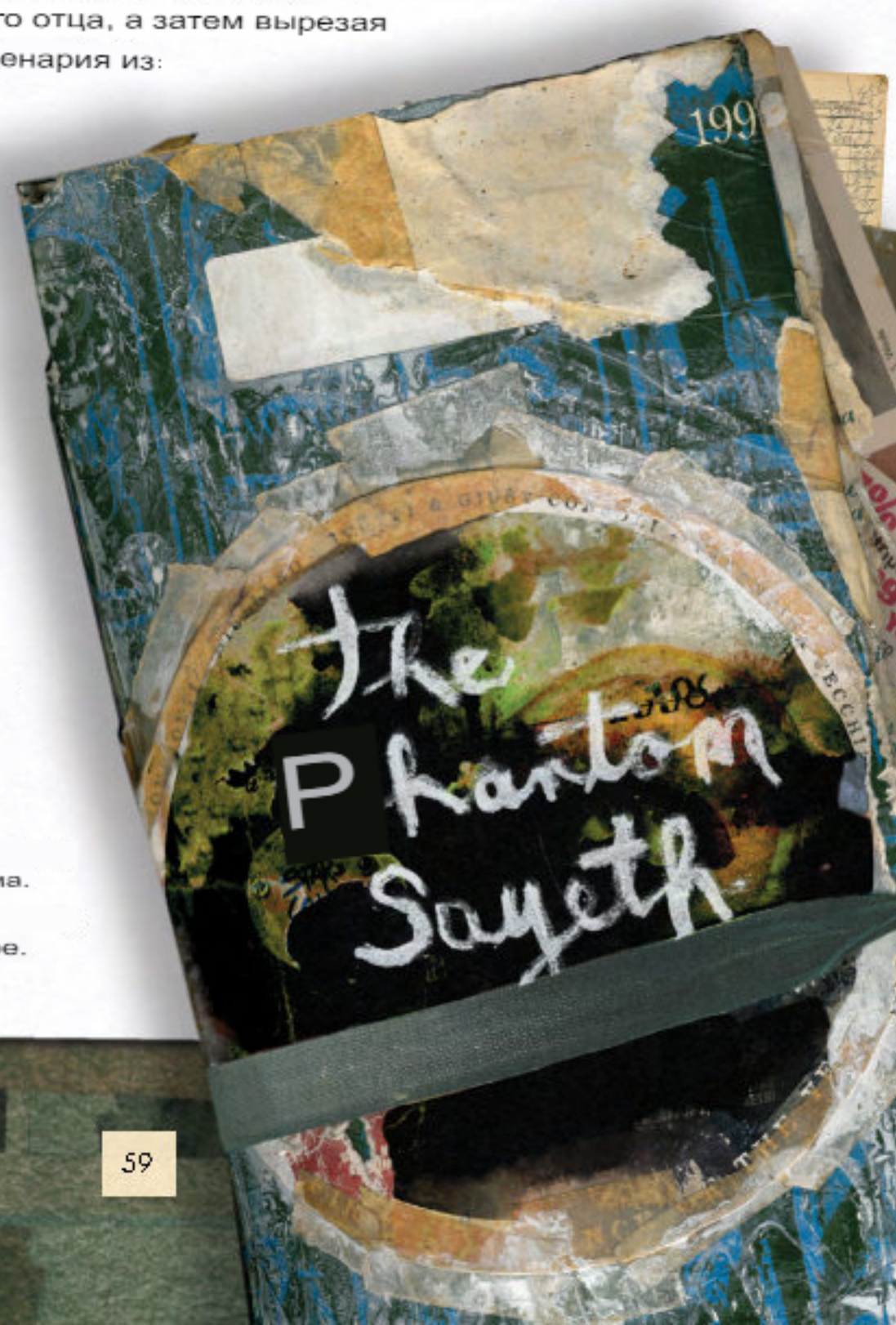
» 7 МАЯ 2015 ГОДА: Медсестре Эстер Самигиной показывают Желтую вывеску в доме в Дорчестере, и она скомпрометирована силами короля в желтом. 186

» 8 мая 2015 года: Эд Майлер вист начинает видеть и слышать сообщения повсюду в доме в Дорчестере. Он начинает вести " Книгу репутации »187

» 10 МАЯ 2015 ГОДА: Эстер Самигина показывает своему сыну. Желтый знак. В Дорчестер-Роуз ей поручают сшить "костюмы", она – покупает швейную машинку Sears и расходные материалы 188

» 11 МАЯ 2015 ГОДА: Ренри Самигина убивает своего отца Филиппа в доме Самигина. Повторно помещает тело своего отца в ванну наверху. Эстер Самигина начинает отправлять костюмы по недавно появившемуся "желобу" в своем доме в отель Broadalbin.189

» 12 МАЯ 2015 ГОДА: Генри Самигина начинает создавать копию Короля в желтом, называемую Фантом Сайет, слушая труп своего отца, а затем вырезая и вставляя фрагменты сценария из: предварительного- существующие предметы. 190



Тач

Различные правительственные расследования (Лос-Анджелес, Калифорния, США), Убийства бедных маленьких богатых мальчиков , Эдгар Медоуз, Наука о публикации, 2012. Мальчик и мудрый пистолет, доктор Элоиза Гренне, harp Books, 2010.

1. Воспоминания обитателей ночных этажей дома в Дорчестере.

136 Отзывов жителей нижних этажей из дома Дорчестера.

137 Показания воспоминаний жителей ночных этажей дома в Дорчестере.

138 Воспоминания жителей дф на нижних этажах Дом в Дорчестере.

139 Воспоминаний обитателей Ночных этажей Дорчестерского дома.

190 Воспоминания жителей нижних этажей дома в Дорчестере.

» 17 МАЯ 2015 ГОДА: Эстер Самигина получает инструкции в Дорчестер-хаусе по созданию группы встреч, где незнакомые люди могут встретиться, чтобы поделиться проблемами и историями. Она делает маски и костюмы и, к своему удивлению, обнаруживает, что группа Encounter уже существует. Она приходит в маске и обнаруживает, что все остальные в масках. она размещает фотокопии объявлений по всему своему району. [191]

» 21 МАЯ 2015 ГОДА: Весь персонал дома в Дорчестере теперь скомпрометирован силами короля в желтом.[192]

» 28 мая 2015 года: Доктор Ричард Даллан сообщает доктору Элиасу Барбасу, что многочисленные агенты "Дельта Грин", долгое время находившиеся в психиатрической изоляции в доме в Дорчестере, исчезли из запертых комнат и ограничений.

» 29 мая 2015 года: Доктор Элиас Барбас задействован для расследования исчезновения агентов "Дельта Грин", находящихся в психиатрическом заключении в доме Дорчес- тер. Он думает, что это Дельта-Грин активирует его. Это Король в желтом через доктора Далланла93

» 1 июня 2015 года: Доктор Барбас скомпрометирован властью Короля в Желтом. Он путешествует по Ночному миру в доме в Дорчестере9.[4]

» 2 ИЮНЯ 2015 ГОДА: Человек, соответствующий описанию Эмнета Мозби, доставляет напечатанную на машинке английскую копию "Короля в желтом" доктору Барбасу в его доме в Медфорде, Бостон. Чтение книги поднимает Барбаса на новые высоты безумия. Он рвет книгу и носит ее под одеждой, как кокон. Он вынужден выписывать это снова и снова, полагая, что он его автор.s

» 3 ИЮНЯ 2015: Генри Самигина конструирует картонную модель Каркозы.196

» 4 ИЮНЯ 2015: Доктор Барбас собирает странные бумаги с ночи Мир, включая планы механических существ, оккультные символы и копии досье Deuxième Bureau. он хранит их в багажнике своей машины. [197] Обожаю планы, когда они повторяются [Апаринен]

» 6 июня 2015 года: доктор Барбас начинает строить механического квардиана под названием "Лев" по чертежам, которые он нашел в Ночном мире.98

---

191 Воспоминание о резиденциях че уайт, этажах дома че Дорческер. 192 Воспоминания о резиденциях че, о домах че, о доме че в общежитии. 19 Воспоминаний о резиденциях че на верхних этажах дома че дотческера.

194 Вспомните годы пребывания в доме чеуайт, в доме че Дотческер.

Воспоминания 19-х годов о резиденциях че на верхних этажах дома че в общежитии. 196 Воспоминаний о домах че на верхних этажах дома че в общежитии 1 Воспоминания о домах че на верхних этажах дома че в общежитии. 198 Воспоминаний о резиденциях че на верхних этажах дома че в общежитии.

» 8 ИЮНЯ 2015 ГОДА: Доктор Барбас нападает на детектива Департамента полиции Бостона Эмелин Скехан. Она утверждает, что он писал что-то от руки, что спрятал, прежде чем напасть на нее.

» 10 июня 2015: Доктор Барбас отправляет электронное письмо с извинениями Эмелин Скехан.200 Он начинает создавать машину под названием "Писец" по планам, которые он нашел в Ночном мире. 201

" 22 июня 2015 года: Генри Самигина заканчивает свою копию "Короля в Ел- лоу" (под названием "Призрачный Сайет"), продиктованную трупом его отца, и исчезает в зеркале в доме Самигины 202

» 24 июня 2015: Дельта Грин замечает странное поведение Барбаса, она организует операцию "МИЛОСЕРДИЕ" для его расследования, возглавляемую специальным агентом УБН Майклом Витвером (агент Дельта Грин Вега) 203 Витвер говорит близким, что он на задании, но УБН числит его в отпуске 204 Влажный Рельеф

» 28 ИЮНЯ 2015 года: Агент Вега и его команда прибывают в Бостон и регистрируются в отеле Boxer Rotel. Они следят за доктором Барбасом до ресторана Gateway Bridges , врываются в его машину и захватывают досье Deuxième Bureau 20.5

» 29 ИЮНЯ 2015 года: Майкл Витвер покупает одноразовый мобильный телефон. Барбас заказывает красные кожаные тетради для журналов у Amazon.com .

» 30 ИЮНЯ 2015: Файл Deuxième Bureau заражает комнату Боксера Ротеля. Команда замечает, что файл "перетекает" текст в другие тексты.

» 5 ИЮЛЯ 2015 года: Команда операции "МИЛОСЕРДИЕ" фотографирует человека, которого они позже идентифицируют как бывшего агента "Дельта Грин" Эммета Мозби, покидающего дом доктора Барбаса в Медфорде. Мозби, похоже, не постарел за те 64 года, что он отсутствовал.206

» 6 июля 2015 года: Команда операции "МИЛОСЕРДИЕ" отступает в отель "Боксер ", чтобы отдохнуть, прежде чем ворваться в дом доктора Барбаса.207 Агент Венера (специальный агент ФБР Женева Браун) спит в комнате, зараженной Каркозой, и появляется "окно мечты". Команда изо всех сил пытается справиться с этим. Команда отступает во второе место, решая, как поступить с комнатой 202

---

199 различные правительственные записи (Бостон, Массачусетс, США) -

200 различн правительственных записей (Бостон, Массачусетс, США.

201 Воспоминания жителей ночных этажей дома в Дорчестере.

202 Воспоминания жителей ночных этажей дома в Дорчестере. 201

Дельта Грин Текорос.

zod различные регистраторы Dea (Вашингтон, округ Колумбия, США .

205 пелта Грин рекорос.

206 Дельта-Зеленых рекордеров .

207 пелта Грин рекорас.

203 Отзыва команды милосердия "Дельта Грин".

» 7 июля 2015 года: Агенты Delta Green Женева Браун, Майкл Витвер и Роджер Телемис возвращаются в отель Boxer. Витвер случайно активирует окно сновидения в комнате, когда он спит. Женева Браун входит в окно мечты, но что-то идет не так. Окно мечты затуманивается, когда она входит в него. Мгновение спустя Браун выходит из стены с криком: "БЕЗ МАСКИ, БЕЗ МАСКИ!" и нападает на команду. Происходит перестрелка, и Телемис стреляет Браун в голову, убивая ее. Команда убирает комнату, снова открывает окно мечты и отправляет тело Брауна, чтобы спрятать его. Никто не приходит расследовать шум. Команда выбегает из комнаты.209

» 8 июля 2015 года: Команда МИЛОСЕРДИЯ "Дельта Грин" исчезает.26 Агент Майкл Витвер и остальная часть команды "Дельта Грин" захвачены медсестрами и персоналом в доме в Дорчестере, думая , что они были там, чтобы захватить доктора Барбаса. Их усыпляют и держат в учреждении в секрете.а

» 9 июля 2015 года: когда Витвер не может позвонить ей или ответить на звонок, его невеста Офелия Ситри) звонит в Управление по борьбе с наркотиками в поисках его. В агентстве нет записей о его поездках, только то, что он в отпуске. Управление по борьбе с наркотиками начинает официальное расследование, расследуя финансовые нарушения на счетах Майкла Витвера.2AR

» 10 июля 2015 года: Доктор Барбас начинает печатать и доставлять экземпляры Красной книги неизвестным лицам через красную дверь в своем доме в Медфорде.213

» 11 июля 2015 года: Солдат Майкл Докин и другие друзья доктора Барбаса пытаются отговорить его от все более странного поведения. Офицеры видят механические детали в его доме и мельком замечают привлекательную женщину, одетую в белое.

» 2 августа 2015 года: Коробка, отправленная доктором Барбасом, прибывает в дом Офелии Си- три в Лас-Вегасе. Внутри находятся медная статуэтка херувима и записка с изображением Желтого знака.214

---

209 Воспоминаний о че Дельке Грин Мерси сиам.

210 Зеленых текордов Дельки.

211 Воспоминаний о чилке Грин мерси сиам. 212 различных протоколов DEA (Вашингтон, округ Колумбия, США).

211 Воспоминаний о резиденциях че на верхних этажах дома че в общежитии.

214 Воспоминаний о резиденциях че уайт, этажах дома че Дорческет.

» 4-9 АВГУСТА 2015 года: Офелия Ситти развешивает открытки и наклейки с желтой вывеской у двух соседних домов в своем доме, 2s

» 13 АВГУСТА 2015: Офелия Ситци публикует фотографию Желтого знака на своей странице в Facebook. она начинает копать под своим домом. Медный четуб просыпается и начинает колотить по дому, [216]

» 27 АВГУСТА 2015: В доме Д.Т. Батбасса машина под названием "Sctibe" спонтанно создает шпаргалку с информацией об агентах playets и печатает приглашения для этих Агентов на встречу с Д.Т. Батбасом.[217]

» 28 августа 2015 года: Д.Т. Даллан и Д.Т. Батбас переписываются на голоса, которые, по их мнению, принадлежат Дельта Грин. Они говорят, что агенты белта Грин, долгое время находившиеся в психиатрической изоляции в Доме Ботчестера, исчезли из запертых комнат и ограничений, на самом деле, через власть короля в желтом, с агентами напрямую связываются Де Даллан и Де Батбас, а вовсе не Дельта Грин.

» 1 СЕНТЯБРЯ 2015 года: Агенты были приглашены на день рождения "Ричарда Зелони" в ресторане Gateway Bridges и начало операции "Индийская луна"N.

---

[215] Воспоминания о жителях Ночного дома в Дорчестере.

[216] Воспоминания жителей Ночных этажей дорчестерского дома

[217] Воспоминания жителей ночных этажей Дорчестерского дома.

Until it начинается снова

To

Часть Первая:

Напольные покрытия

Ночные этажи

КАССИЛЬДА: Итак, давайте поставим перед собой единственную задачу:

умереть, когда нам суждено умереть,

Кричать, когда нужно кричать, как и ожидалось.

Чтобы отправиться в эти темные места

И скажи на пиру разума: Больше никаких,

Я уже сыт по горло.

- "Король в желтом", Акт II, сцена 2

Часть первая: Ночные этажи

Сдается в аренду или

"Ночные этажи" - это опера "Дельта Грин", действие которой происходит на Манхэттене летом 1995 года. Игроки берут на себя роли агентов Delta Green, привлеченных для поиска статей пропавшего художника в художественном кооперативе Манхэттена под названием Macallistar Building. Причудливые предметы в ее квартире намекают на нечто большее, чем повседневность. Для тех немногих, кто сможет разгадать тайну, награды могут быть получены... в другом месте.

Фон

Эбигейл Лора Райт (белая женщина, 26 лет), успешная художница, пропала из своей квартиры на Манхэттене. В последний раз ее видели за четыре дня до того, как 4 июня 1995 года ее отец, офицер полиции округа Нассау Томас Райт (канадец, 50 лет), заявил о ее пропаже. Райт потянул за ниточки, чтобы немедленно привлечь полицию Нью-Йорка.

Эбигейл Райт прожила на Манхэттене семь с половиной лет. За это время она только один раз обратилась в полицию, чтобы сообщить об ограблении в 1994 году (нераскрытом). У нее была выдающаяся успеваемость и впечатляющий список потенциальных и бывших клиентов. В конце прошлого года ее первая выставка состоялась в Mercury, модной художественной галерее в центре Си-эн-Эн-Франклин-стрит. Ей удалось продать 15 работ, и на эти деньги она взяла полугодовой отпуск, чтобы заняться живописью.

Шесть месяцев спустя она исчезла, насколько могут судить власти, 1 июня 1995 года. Полиция вошла в ее студию в здании Macallistar на восточной 32 -й улице, в районе Кипс-Бей на Манхэттене, 4 июня 1995 года. Они обнаружили сбивающую с толку картину. То, что раньше было скромной квартирой, превратилось в навязчиво-компульсивную мечту.

Каждая доступная поверхность была покрыта штукатуркой, приклеена или приклеена скотчем к стенам. Дорогим остался только пол , ковер задрался, обнажив потрепанную поверхность линолеума. Среди хлама были наборы зубных протезов, частичные зубные протезы, инвалидная коляска 1940-х годов, современные и антикварные протезы, десятки рубашек, обуви и портфелей, разнообразные радиоприемники, охватывающие несколько десятилетий (некоторые все еще функционируют, но обычные), всевозможные украшения, серьги, кольца, ожерелья и тысячи из статей всех видов и возрастов, некоторые на испанском, некоторые на мандарине и даже отчет по экономике колледжа на фарси. Почти все эти предметы были приклеены к стене с помощью быстро схватывающейся, дешевой эпоксидной смолы с полным сцеплением.

До этого Райт была привередливой молодой женщиной, не склонной к накоплению всякой всячины. Не было никаких явных признаков борьбы или какого-либо насилия, и соседи не дали никаких полезных показаний. Детективы расследовали несколько версий, но ничего не обнаружили. Квартира оставалась местом преступления, и полиция Нью-Йорка посещала ее четыре раза, но только дважды детективы из-за отставания.

В полевых условиях:
Этапы "Ночных этажей"

Ночные шлюхи" - это точка, указывающая на внутренние границы Короля в желтом, она движется в мудрецах:

J. НОРМАЛЬНЫЙ МИР: После завершения операции мир кажется нормальным. Агенты уверены в реальности.

2. Кратковременные последствия: Агенты были сбиты с толку Чеоффом, странными происшествиями, странными фигурами, пороками и другими странностями в здании Macallistar, но мир вокруг этих вещей остается неизменным.

3. Разворачивающаяся невозможность: Агенты встречают ночных жильцов здания Макаллисфар и находят свой путь в невозможные, бесконечные Ночные Коридоры. Их осознание потрясено.

4. Экзистенциальный ужас И БЕГСТВО: Потерянные в Ночных потоках, их чувство реальности исчезает, Агенты изо всех сил пытаются найти путь назад, если они уйдут, они могут обнаружить, что то, что они когда-то считали реальностью, может быть иллюзией.

Алал вал
- это чтобы

Два месяца спустя, 4 августа 1995 года, кредитная карта Райта была использована в Пейшенсе, штат Мэриленд, для покупки пачки сигарет Old Gold. Дело было передано в нью-йоркское ФБР как возможное похищение. ФБР повторно проверило жильцов здания , партнеров и друзей Райта и зашло в тот же тупик, который остановил полицию Нью-Йорка. Сотрудники заправочной станции, где использовалась кредитная карта Райта, не имели особых воспоминаний о транзакции и не узнали Райта по фотографиям. Подпись на квитанции была ее именем, но не ее почерком. На заправке не было камер наблюдения.

Среди обломков, найденных в квартире Райта , был листок бумаги с наспех нацарапанным золотыми чернилами оккультным символом. Символ привлек внимание Дельта-Грина (дружелюбного в нью-йоркском FB), который был незначительно связан с этим делом. Эта подруга, Сандра Левинсон, сообщила об этом своему контакту в Дельта-Грин, руководителю нью-йоркской Mi-ячейки: агенту Маркусу, доктору Марвину Блуму.

Правда Об Эбигейл

Эбигейл Райт попала под влияние пьесы "Король в желтом", которую она купила в странном, безымянном книжном магазине 22 февраля 1995 года (см. Пример: КНИЖНЫЙ МАГАЗИН на стр. 120). Пьеса открыла ей

DURSOM: answereth truly of all Earthly things both Декрет и Вивин, и of the Creation of the World.

обратите внимание на служение Каркозы. Она поделилась пьесой со своими коллегами-арендаторами арт-кооператива. Инфекция распространилась, открыв портал в Ночной Мир в здании Макалистар - но только после захода солнца.

Райт исчез в этих бесконечных комнатах, и каждый из оставшихся зараженных жильцов теперь живет двойной жизнью. В течение дня они понятия не имеют, что случилось с Райтом. Но ночью они отправляются в Ночной Мир, куда, как они знают, сбежал Райт, чтобы поработать над своими общими навязчивыми идеями. Сила Каркозы распространяется по зданию минута за минутой. Скоро это поглотит их всех.

Операция "АЛИСА"

Агент Маркус вызывает Агентов в парк Вашингтон-сквер в 4:45 вечера 10 августа 1995 года различными способами: курьерским письмом с указанием возврата потерянного бумажника, телефонным звонком секретаря, указывающим на заранее запланированную встречу, которой раньше не было, и т.д. Агенты понимают, что Дельта Грин призывает их к операции.

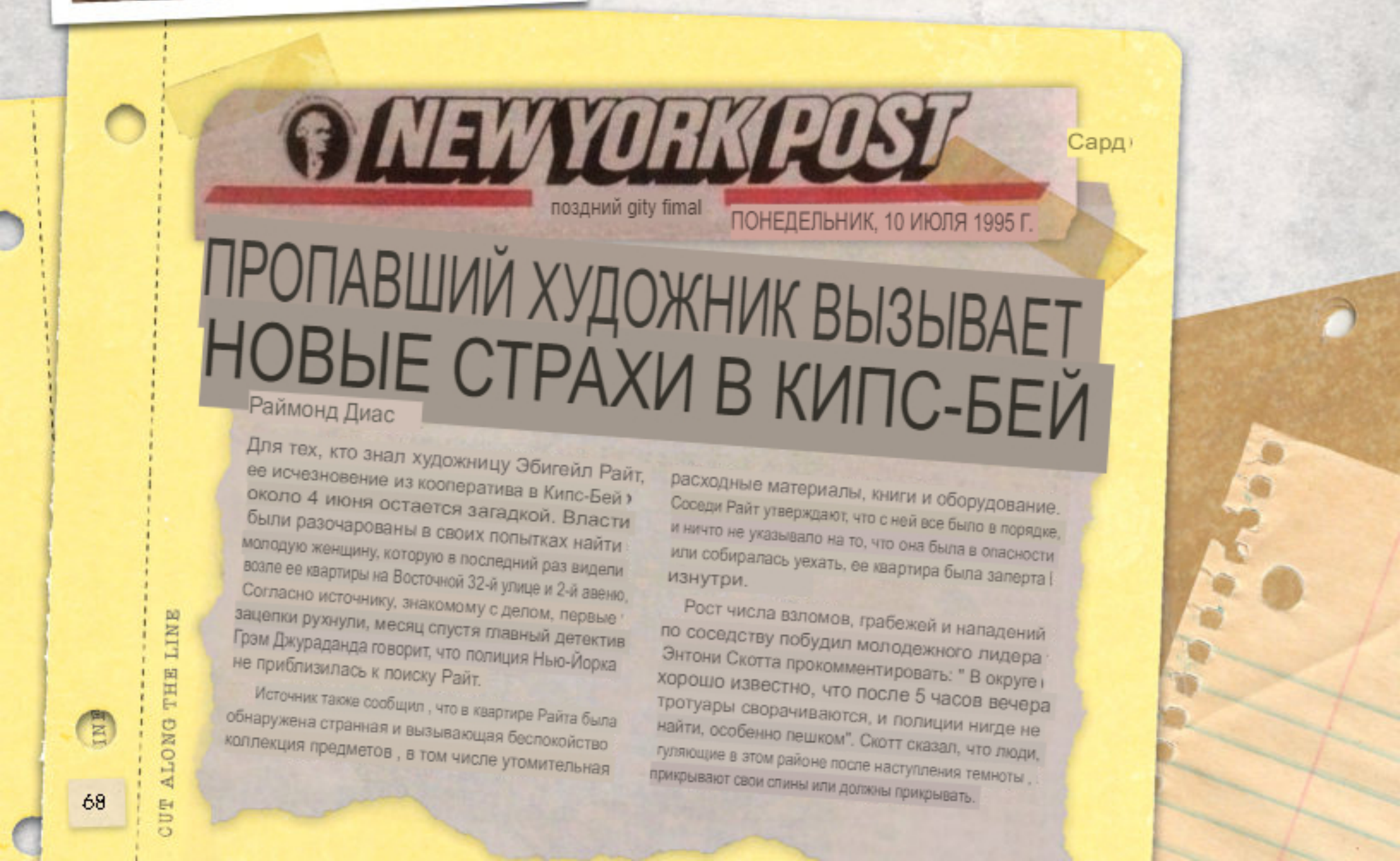
Агенты, которые появляются в парке в назначенное время, обнаруживают, что он заполнен людьми, музыкантами, клоунами и жонглерами, а также сотнями туристов. Маркус собирает Агентов одного за другим, улыбаясь фальшивой улыбкой

. Weintt a4)

и указывал на такие достопримечательности, как арка Вашингтон-сквер. Он представляется только как Маркус и очень осторожен в том, что говорит. Когда все агенты присутствуют, он вводит их в курс операции "АЛИСА":

»Агентам было предоставлено разрешение на оказание помощи FBI в сборе и типизации доказательств из места, представляющего интерес в связи с исчезновением женщины, подозреваемой в похищении. Сотрудники правоохранительных органов подчиняются ФБР. Другие временно нанимаются в качестве консультантов. »В рамках прикрытия ФБР агенты должны составить каталог всех предметов и бумаг в квартире Эбигейл Райт.

» Символ, связанный с демонологией и оккультизм был найден в этом месте. У Маркуса нет копии символа, он не знает ни его названия , ни того, как он выглядел. Он говорит только: "Это был оккультный символ. Это все, что вам нужно знать ". »Агенты должны исследовать местоположение и определить, стоит ли за исчезновением неестественное влияние .



NEW YORK POST

Сард

поздний gity fimal

ПОНЕДЕЛЬНИК, 10 ИЮЛЯ 1995 Г.

ПРОПАВШИЙ ХУДОЖНИК ВЫЗЫВАЕТ НОВЫЕ СТРАХИ В КИПС-БЕЙ

Раймонд Диас

Для тех, кто знал художницу Эбигейл Райт, ее исчезновение из кооператива в Кипс-Бей около 4 июня остается загадкой. Власти были разочарованы в своих попытках найти молодую женщину, которую в последний раз видели возле ее квартиры на Восточной 32-й улице и 2-й авеню. Согласно источнику, знакомому с делом, первые зацепки рухнули, месяц спустя главный детектив Грэм Джураданда говорит, что полиция Нью-Йорка не приблизилась к поиску Райт.

Источник также сообщил , что в квартире Райта была обнаружена странная и вызывающая беспокойство коллекция предметов , в том числе утомительная расходные материалы, книги и оборудование. Соседи Райт утверждают, что с ней все было в порядке, и ничто не указывало на то, что она была в опасности или собиралась уехать, ее квартира была заперта изнутри.

Рост числа взломов, грабежей и нападений по соседству побудил молодежного лидера Энтони Скотта прокомментировать: " В округе хорошо известно, что после 5 часов вечера тротуары сворачиваются, и полиции нигде не найти, особенно пешком". Скотт сказал, что люди, гуляющие в этом районе после наступления темноты , прикрывают свои спины или должны прикрывать.

CUT ALONG THE LINE

»Если обнаружено неестественное влияние, оно должно быть остановлено или уничтожено.

Маркус вручает Агенту кожаный саквояж. В нем находятся различные документы:

» Временные удостоверения ФБР для всех агентов и товарищеские матчи.

» Статья в "Нью-Йорк пост" об этом деле (см. стр. 68). » Досье полиции Эбигейл Райт и ФБР (см. СПРАВОЧНУЮ ИНФОРМАЦИЮ на стр. 66).

»Адрес здания Макаллистар.

»Набор свежеприготовленных ключей от здания и квартиры Райта с пометкой "НЕ ДУБЛИРОВАТЬ".

»Полароидная фотография Эбигейл Райт, сделанная ею самой, не в фокусе. Наклейка на обратной стороне фотографии гласит: "РАЙТ, А. 1 июня 94 года".

Затем Маркус отвечает на вопросы. Он ничего не знает ни о Короле в Желтом, ни о Желтом Знаке. Если Агенты забредут на слегка параноидальную территорию, Маркус может рассказать о проекте CATALYST (см. АГЕНТА МАРКУСА на этой странице) и о своих опасениях по поводу контр-заговора.

(Dx. Мавин Блум)

Агент Маркус

Доктор Марвин Блум, он же агент Маркус (белый. мужчина, 35 лет), является лидером ячейки М и служит контактным лицом Сандры Левинсон с заговором. Когда она увидела оккультный символ в файлах Райта, она сказала агенту Маркусу.

После инструктажа Маркус редко лично появляется перед Агентами. Если возможно, он связывается с ними только по зашифрованной электронной почте или телефону. Если они просят о личной встрече, он диктует условия. Он параноик по поводу "контр-заговора", охотящегося на членов "Дельта Грин". Он часто задает вопросы

в полевых условиях:

Клоун и Бумажный дракон

Агент с самым высоким рейтингом коррупции замечает танцующего клоуна. в летнем парке, заполненном туристами, зрители собираются вокруг открытой площадки, внутри которой клоун танцует под странную зацикленную панихиду, перемежаемую неустанным барабаном, играющим с колючего, старомодного проигрывателя. Клоун выглядит как ребенок в комбинезоне, украшенном геометрическими фигурами, заполненными различными цветами, в маске клоуна, которая закрывает всю голову. На лице маски улыбка, обнажающая прямоугольный живот, а глаза - черные щелочки.

Клоун танцует на сцене точными движениями под музыку и тащит по воздуху бумажного дракона, обтянутого лентой. Бумажный дракон рисует в воздухе очень специфические узоры. Агент, который делает паузу и делает бросок wex5, может запомнить форму. Это Знак товарища, хотя до тех пор, пока он не будет перенесен на физическую поверхность, он не будет иметь никакого эффекта, если Агент попытается его нарисовать, относитесь к нему как к обычному Знаку товарища со всеми сопутствующими негативными эффектами.

Никакие попытки прерывателя задержать клоуна не срабатывают. вместо этого толпа внезапно распадается, разбегаясь во всех направлениях, и детский клоун теряется в суматохе.

Агенты с низким уровнем коррупции или с более низким рейтингом коррупции, чем Агент, который видит клоуна, видят ничего необычного.

, что Они снова будут клоуном

ПОДАНО 1

:s).

которые, по-видимому, не имеют отношения к делу: Были ли агенты задержаны ? Могут ли они отчитаться за все свои часы бодрствования? Что-то в этом роде.

Если к Маркусу обращаются за помощью, он передает запросы по цепочке командования, чтобы агенты выполняли простые задачи , такие как извлечение книги из Библиотеки Конгресса или проверка файла DMV.

Маркус доступен для данного телефонного звонка только в том случае, если Агент сделает удачный бросок. В противном случае он будет недоступен в течение 2D10 часов. Он никогда не раскрывает своего настоящего имени. Он настаивает на том, чтобы Агенты также следовали этому правилу, чтобы он "не знал слишком много".

Хотя Маркус не имеет никакого реального отношения к делу, кроме надзора, его паранойю следует разыграть, чтобы держать агентов в напряжении. Его опасения по поводу контр-заговора и его нервная манера поведения могли как разозлить, так и выбить Агентов из колеи, скрывая всю операция в условиях отсутствия безопасности.

Маркус - идеальная замена Агенту , потерянному во время игры. Подробности см. в разделе АГЕНТ МАРКУС в СИМВОЛАХ на стр. 114.

Здание Макаллистара

Здание Macallistar расположено по адресу 210 East 32nd Street, Нью-Йорк, Нью-Йорк, 1001 6. Он был построен в 1924 году. Это классическое строение из коричневого камня, трехэтажное и подвальное, с дизайном в стиле искусственного замка, в районе Кипс-Бей на Манхэттене. Фальшивая решетка висит над большими двойными дверями, искусственные крепостные стены окружают окна и выступы, а дешевые бетонные горгульи наблюдают с крыши.

Четыре этажа называются подвалом, цокольным этажом, первым этажом и вторым этажом. Звуковой сигнал позволяет жильцам открывать входные двери с помощью системы внутренней связи, установленной где-то в 1960-х годах. В фойе находится небольшая комната с мраморным полом и почтовыми ящиками жильцов. Пол часто покрыт старыми газетами, рекламными проспектами и купонами на пиццу. Крыша из брезента заполнена вентиляционными отверстиями, старыми антеннами и открытыми вентиляционными шахтами. В подвал можно попасть только с улицы.

Единственный коридор тянется по всей длине здания, устланный плюшевым бордовым ковром, с двумя квартирами на

с любой стороны. В середине холла лестница ведет вверх и вниз .

В здании 11 квартир (пять заняты), а также четыре складских помещения и котельная в подвале. Апартаменты большие по нью-йоркским меркам. В каждом номере есть одна главная комната с мини-кухней и отдельной ванной комнатой. В некоторых также есть небольшие укромные уголки и отдельные комнаты. В каждой ванной комнате есть старомодный потолок из кованой жести, и в большинстве из них установлена ванна на когтистых ножках, установленная там, где было удобно подключить воду.

Тайна здания

Макалистар Эбигейл Райт наткнулась на копию пьесы "Король в желтом" за пять месяцев до своего исчезновения. Прочитав и увидев Желтую Вывеску, она изменилась. Будучи в дружеских отношениях с другими художниками в ее здании , Райт одолжила пьесу. Каждый житель, подстрекаемый другими, прочитал его по очереди. Как и Райт, они попали под влияние короля.

Вскоре квартиры начали меняться.

Часто появлялись странные посетители, входившие или выходившие из кладовок для метел без объяснения причин. Были слышны странные голоса , которые вели жаркие разговоры на неизвестных языках в пустых комнатах. Анонимный автор взял за правило оставлять ночью под дверью каждого жильца написанную на машинке пьесу: пьесу о жильцах и их нарастающих столкновениях со странными, иногда причудливыми посетителями их дома.

Жильцы наслаждались необычным новым качеством своей жизни как источником вдохновения для своего искусства, находя свой новый мир гораздо более красивым и барочным, чем все , что они знали раньше. Здание менялось, и вместе с ним менялись жильцы.

Эбигейл Райт была другой. Ее искусство нисходило в безумие и через безумие к просветлению. Из всех жильцов только Райт обладал проницательностью , необходимой для того, чтобы воспользоваться этим изменением. Она установила свое святилище в качестве последнего послания, используя каждый кусочек мусора, который смогла найти на Ночных этажах, которые появлялись в здании после наступления сумерек. Ее святилище теперь воздействует на разум. Те , кто смотрит на него в течение длительного времени, становятся открытыми для достижений Короля в Желтом.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтый

ИССЛЕДОВАНИЕ ЗДАНИЯ МАКАЛИСТАР

Изучение истории здания Macallistar может дать

интересные результаты.

ГОРОДСКИЕ записи. Требуется бюрократия или Искусство (Архитектура) на уровне 50% или выше, или успешный бросок. Поиск в городских архивах мэрии Нью-Йорка позволяет обнаружить первоначальное разрешение на строительство от 27 мая 1921 года. Здание начиналось как частная резиденция Генри М. Лундина (28 мая 1886-30 апреля 1952), построенная в классическом стиле из коричневого камня. В приложении к разрешению от 2 марта 1953 года показано, что дом Лундина переоборудован в многоквартирный дом. В этих записях нет ничего неправильного. Архитектор указан как А. Дарабонди (написано неправильно).

ЧЕРТЕЖИ, Требует бюрократии на уровне 20% или выше, или успешного бросок и, потратив 200 долларов, поиск в городских архивах мэрии Нью-Йорка показывает, что у них все еще есть чертежи Macallistar, первоначально дома Лундина, в файле. За получение фотостатических копий необходимо заплатить 200 долларов , вместе с ними прилагаются документы, почти все они обычные, только один предмет странный: один листок элегантной канцелярской бумаги кремового цвета для отеля BROADALBIN в Нью-Йорке, без адреса, прикрепленный к городскому разрешению. На канцелярских принадлежностях есть рукописная записка, нацарапанная давно выцветшей шариковой ручкой: "Я видел номера сегодня вечером в сумерках" Поиск отеля Бродальбин ни к чему не приводит, что касается Нью-Йорка , такого отеля никогда не было.

ИНТЕРНЕТ: Требуется знание информатики на уровне 20% или выше или успешный бросок. Просматривая зарождающийся и разреженный Интернет 1995 года, агенты могут найти недавно оцифрованные публичные записи о здании, в том числе дата его разрешения на строительство как дома Лундина (27 мая 1921 года) и его завершения (21 мая 1924 года), а также различные продажи и покупки. Он был продан поместьем Лундин 3 февраля 1953 года корпорации "Стар", а 6 мая 1967 года - владельцам "АРТЛАЙФ", на одном веб-сайте говорится, что архитектор Аса Дарибонди был известен тем , что участвовал в скандальном деле об убийстве, но больше ничего об этом не говорит. ГОРОДСКИЕ КРИМИНАЛЬНЫЕ ЗАПИСИ: Требуется бюрократия или криминология на уровне 50% или выше, или успешный поиск записей в Нью-Йорке. Зал для преступлений, связанных со зданием Макалистар, сообщает, что архитектор Аса Северин Дарибонди (родился 28 мая 1886 года, исчез в 1950 году, объявлен мертвым 2 сентября 1960 года), подозревается в том, что в период с 1947 по 1950 год утонуло по меньшей мере пять (и, возможно, целых 20) детей. Чарльз Лундин, сын владельца здания и талантливый ! музыкант, повесился в бальном зале на втором этаже 30 августа 1950 года.

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Льюниндер: Не дай продавцу показать, что это бальный зал,

Then, he бековни the А.лден Дей

71

1C

Бездомная женщина нашла кредитную карточку Райта в куче мусора возле здания. Карточка была продана за наркотики и попала в Мэриленд. Это тупик, не имеющий никакого отношения к делу.

В контексте этой операции Райт потерян. Она остается в царстве теней Ночного Мира, где она все ближе приближается к встрече со своим Королем. Несмотря на то, что она ушла, здание Макаллистар не в порядке. Едва заметные изменения заметны в дневное время. Ночью это совсем другое место.

До сих пор полиция и ФБР приходили и уходили только днем.

Ночью дверные проемы появляются, как будто из-за какой-то злокачественной опухоли реальности. Окна открываются на невозможные сцены. Выход, который когда-то вел на крышу, теперь ведет в почти бесконечное пространство комнат: Ночные этажи - В стенах здания Макалистар больше нет ничего; невозможного, а реальность так же нестабильна, как зыбучие пески продуваемой ветром пустыни.

Вместе со зданием жильцы претерпевают трансформацию с наступлением ночи. Их вежливые улыбки: сменяются злобными ухмылками. Их искреннее дневное замешательство по поводу исчезновения Эбигейл Райт. сменяется знанием из первых рук о ее судьбе.

Жильцы и само здание стали неразрывно связаны, каждый подпитывает другого в постоянно ускоряющемся цикле фантазии. Теперь эта петля вращается так быстро, что жильцы никогда не спят - они ведут двойственное существование, подпитывая огонь, в который превратилось здание Макалистар. Когда их воображение окончательно поглотит их, здание навсегда станет частью Ночного Мира.

уже произошло

Владение Macallistar

Здание Macallistar принадлежит компании под названием ARTLIFE. Эта некоммерческая фирма покупает недвижимость и сдает ее в аренду профессиональным художникам по низкой цене. Это , в свою очередь, поддерживается грантами от известных художников и организаций художников. ARTLIFE купила здание Macallistar у Star Corporation, мирской холдинговой компании по производству продуктов питания, в 1967 году.

АРТЛАЙФ расположен на углу 23-й улицы и 3-й авеню Ист, недалеко от здания Макалистар. Небольшой офис открыт с 10:30 утра до 18:00 вечера, понедельник

Моиеи пошли в кауст, самый лучший из них.

УХОДИТЕ:
Угрозы на фотографии

Обработчик может заполнить фотографию Бродальбина или другие фотографии в "Ремесленнике дьявола" (см. стр. 731) или другие книги о Дарибонди кем-либо, представляющим интерес для кампании, чтобы углубить тайну. Такой объект, по-видимому, движется по кадру фотографии, размытый и не в фокусе, но все еще узнаваемый. Вероятные темы включают:

- ЭММЕТ МОЗБИ: Мошеннический агент "Дельта Грин ", скорее всего, ответственный за развязывание "Le Roi en jaune" на английском языке в 1951 году, Мозби щеголяет тусклой, понимающей улыбкой. Брошюра Atravel торчит из его кармана, показывая фрагментированное слово "_RCOSA".
- Действующий ИЛИ будущий агент: Агент с наибольшей Коррупцией видит себя или Агента, роль которого игрок возьмет на себя в будущих операциях. Те, кто видит себя, проигрывают 0/1 D4 От неестественного.
- Доктор ЭЛИАС БАРБАС: В конце концов, Худощавый афроамериканец проходит по фотографии, читая бумажную книгу, переплетенную скотчем, которая сделана вручную. Единственные буквы, видимые на обложке, - это "-OE TIA". (См. Доктора ЭЛИАСА БАРБАСА на стр. 146.J ЭБИГЕЙЛ Райт: Заметив 26-летнего человека , которого вы ищете в книге, опубликованной 43 года назад, стоит потерять 0 / 1 D4 SAN от неестественного и получить +1 Коррупцию.

до пятницы им руководит Синтия Лечанс (афроамериканка, 47 лет), состоятельный коллекционер произведений искусства, которому нравится давать шанс новым художникам.

Лечанс легко запугивается федеральными властями и полностью сотрудничает, чтобы помочь любому расследованию. Она знает об исчезновении Эбигейл Райт, и на вопросы о ней отвечают быстро и с материнской заботой. Она также знакома с другими жильцами этого здания.

Лечанс ничего не знает ни о Ночных этажах , ни о странных жильцах, которые там живут. Если спросить о "ночном менеджере", которому некоторые из арендаторов могли бы

HOTEL BRDADALBIN

Нью-ЙОРКСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

I saw the room tonight at dusk

Cynthia Lechance
(See I Пертальная днк Амета таса

D1S1ИНФОРМАЦИЯ

ИССЛЕДОВАНИЕ ЗДАНИЯ МАКАЛИСТАР (ПРОДОЛЖЕНИЕ) ЖЕЛТАЯ КАРТОЧКА

30 апреля 1952 года Генри М. Лундин, владелец здания, был найден на лестнице на крышу, одетый в странные "пластиковые" серебристые одежды, в маске из папье-маше. Краткое расследование, проведенное полицией Нью-Йорка, установило , что он умер от обширного инсульта. На фотографиях изображен толстый мужчина в черно-белом, распростертый на лестничной площадке третьего этажа в невыразительной белой маске. (Позже Агенты могут обнаружить, что этот наряд соответствует одежде, которую носили другие участники группы "Странная встреча", описанной на странице 202.)

АСА ДАРИБОНДИ: Требуется Искусство (Архитектура), Бюрократия или История на уровне 50% или выше, или успешный бросок. Исследуя Дарибонди в Публичной библиотеке Нью-Йорка, можно найти несколько книг о нем и его, преступлениях: "Дьявольский мастер" Каветта Монагана, 1952 год; "Тьма по углам " Элизабет Ортис, 1957 год; "Архитектура, гений и умственная отсталость" доктора Питера Йоханссона, 1961 год. В начале своей карьеры Дарибонди называли Пикассо архитектуры, Он проектировал странные, бесформенные сооружения, которые он называл "Зданиями мысли" между 1905 и 1921 годами в Чикаго. После того, что иногда называют "религиозным откровением", а иногда "наркотическим опытом". он переехал в Нью-Йорк в 1921 году и поселился в безымянном отеле в центре города. Девять зданий, которые он возвел в Нью -Йорке, все еще стоят. Они, в отличие от его предыдущих структур, приземленные и современны, с небольшими, одержимыми расцветами. Только после его исчезновения в 1950 году Дарибонди заподозрили в том, что он утопил по меньшей мере пятерых детей, начиная с 1947 года. В книгах утверждается, что он может быть ответственен за многое другое. Он бесследно исчез в 1950 году, оставив после себя утонувшее тело пятилетней Изабель Зауэр, огромные долги, журнал регистрации, в котором , по-видимому, отслеживаются случаи смерти детей, начиная с 1921 года, и много- много вопросов. Его мать официально объявила его умершим 2 сентября 1960 года.

ДЬЯВОЛЬСКИЙ МАСТЕР: Требуется история на уровне 50% или выше или успешный бросок. При внимательном чтении "Дьявольского ремесленника" обнаруживается фотография Дарибонди, стоящего перед отелем в стиле ар-деко с буквой "В" на каждой двери. Подпись гласит: "(1928) ДАРИБОНД 1 КАКОЕ-ТО ВРЕМЯ ЖИЛ В ОТЕЛЕ В Нью-Йорке, КОТОРЫЙ ОН ПОМОГ ВОССТАНОВИТЬ ВМЕСТО ОПЛАТЫ" В окне отеля отражается парк, а в нем - огромный флагшток с характерным каменным основанием, уроженцы Нью-Йорка или Агенты, которые катят 5 × 5, узнают отражение в виде флагштока Вечного Света в парке Мэдисон-сквер. Отправляясь туда, они не находят такого отеля там, где он должен быть. Это отель Broadalbin, и его можно найти только при очень специфических обстоятельствах.

CUT ALONG THE LINE

Детектив.
Граллам А.
Джураданда

Даже после наступления темноты она в замешательстве. Кроме нее, нет управляющего зданием, и она не использует этот титул.

Здание обслуживается несколькими рабочими по контракту с ARTLIFE.

Простые вопросы показывают, что жители здания Macallistar не платили за аренду более месяца, и были отправлены уведомления с опозданием. После восьми недель неуплаты счета будут отправлены в коллекторское агентство, и ARTLIFE начнет процесс выселения. Лечанс посетила здание и попыталась поговорить с жильцами, но никто не захотел с ней разговаривать. Компания на самом деле очень хочет иметь пустое здание и делает очень мало, чтобы попытаться исправить ситуацию. Он надеется завершить масштабную реконструкцию до лета 1997 года. Лечанс предлагает смущенный комментарий, поскольку агенты уходите: "Мне никогда не приходилось выселять целое здание сразу". ДОСАДНО СТРАННО: старший брат Синтии Лечанс Дэмиен был обнаружен утонувшим в реке Гарлем 3 апреля 1948 года, за девять дней до ее рождения. Позже, в 1950 году, имя Дэмиена Лечанса было обнаружено в списке предполагаемых жертв Асы Дарибонди. Мальчика многие считают жертвой убийства архитектора . Лечанс понятия не имеет об этой связи. Агенты, расследовавшие преступления Дарибонди, вспоминают имя жертвы, когда встречают Синтию Лечанс.

Прибытие и детектив Джураданда

Когда агенты впервые прибывают в здание Макаллистар, их встречает детектив полиции Нью-Йорка Грэм Джура- данда. Харизматичный и прирожденный лидер, он в настоящее время отвечает за дело Эбигейл Райт. Детектив готов позволить "федералам" делать свою работу. Он свободно признает, что "никогда не видел ничего подобного этому дерьму", указывая на святилище.

В ПОЛЕВЫХ

УСЛОВИЯХ: Влияние Святыни

Каждый Агент, который остается в квартире Эбигейл Райт в течение трех или более часов, или который находится в квартире один в течение одного часа или более, или который проводит там ночь, должен составить список CAH.

Первая неудача: Те, кто терпит неудачу, испытывают странное ощущение, похожее на то, что за ними наблюдают, и теряют I SAN от беспомощности.

ВТОРАЯ НЕУДАЧА: Во второй раз , когда Агент проваливает этот бросок SAN, Агент теряет I SAN из- за отсутствия помощи и слышит голоса сквозь стены, смех или плач. Слова невозможно разобрать. Если исследовать, то шумы исходят от стены, которая граничит с просторным коридором. Это открытие стоит O/T SAN от OOH natural.

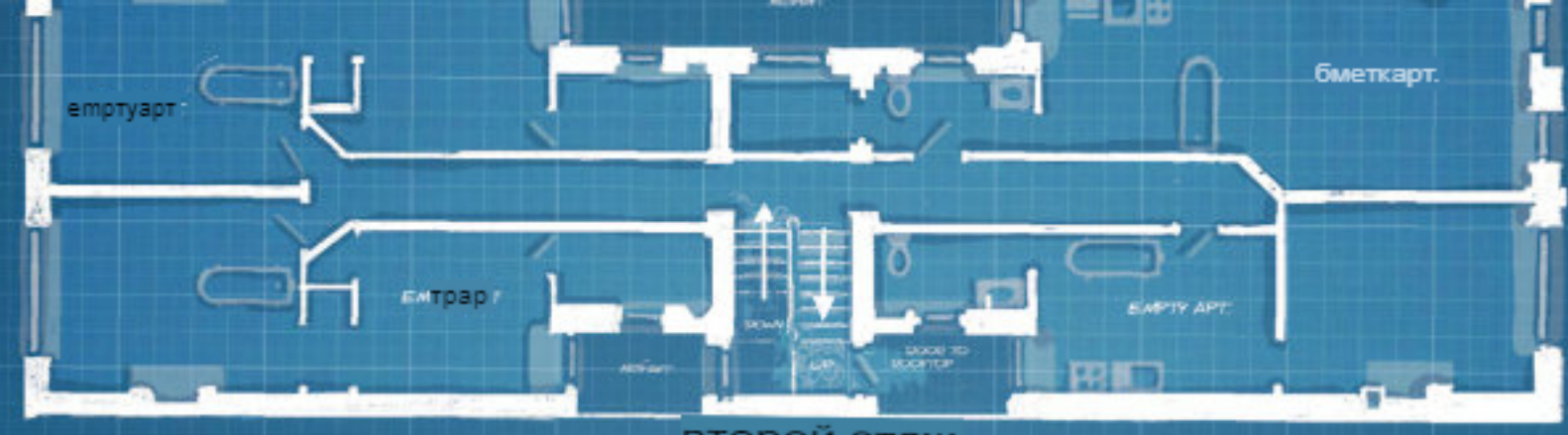
ТРЕТЬЯ НЕУДАЧА: В третий раз, когда этот бросок SAN проваливается Агентом он, Агент теряет I SAN из-за неестественного и видит неизвестного человека, быстро проходящего перед открытой дверью ванной комнаты в квартире Райта, как будто на быстрой прогулке. Кажется, это белый мужчина в белых ботинках, с портфелем в руках. Ванная крошечная, и человеку некуда прийти или пойти. Все присутствующие получают прибыль + Коррупцию и теперь открыты для всего спектра возможностей в здании, включая доступ к Ночным этажам.

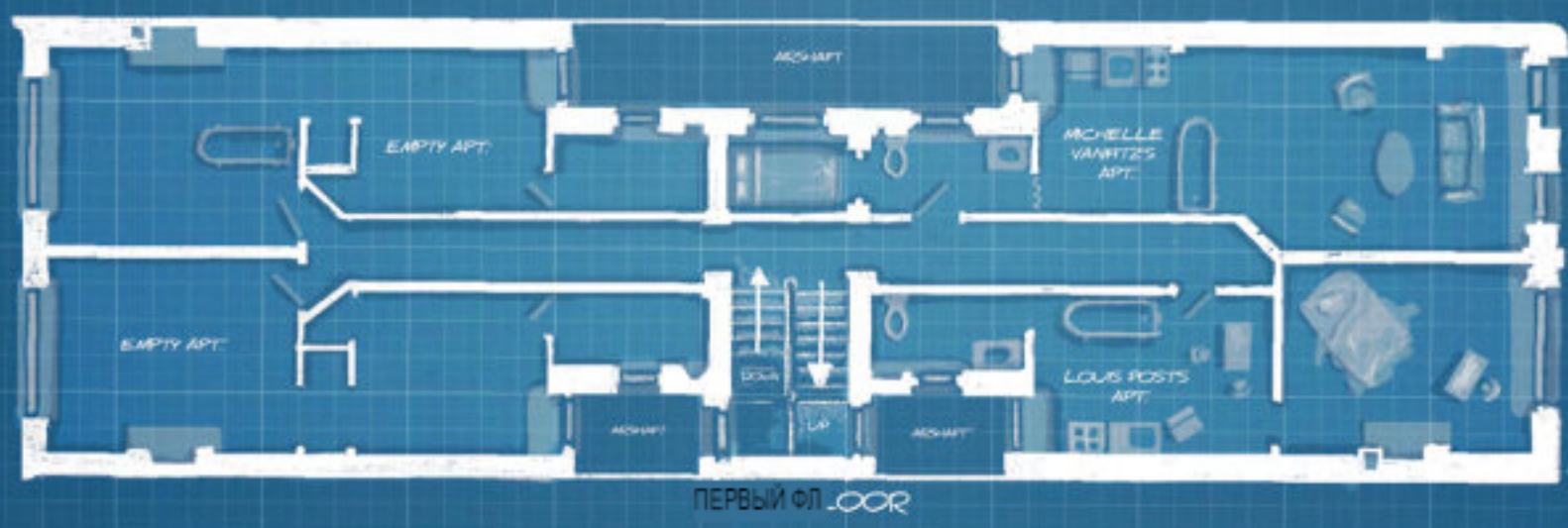
Он вручает Агентам свою карточку и уходит, предварительно проверив, есть ли у них все необходимое. Он честно делает все, что в его силах, чтобы помочь им, но старается держаться подальше от них, если его присутствие специально не требуется. Джураданда - глубоко религиозный римский католик. Если его завербовать в Дельта Грин, он увидит все столкновения с неестественным через библейскую призму. Джураданда - идеальная замена игроку, который теряет Агента в игре.

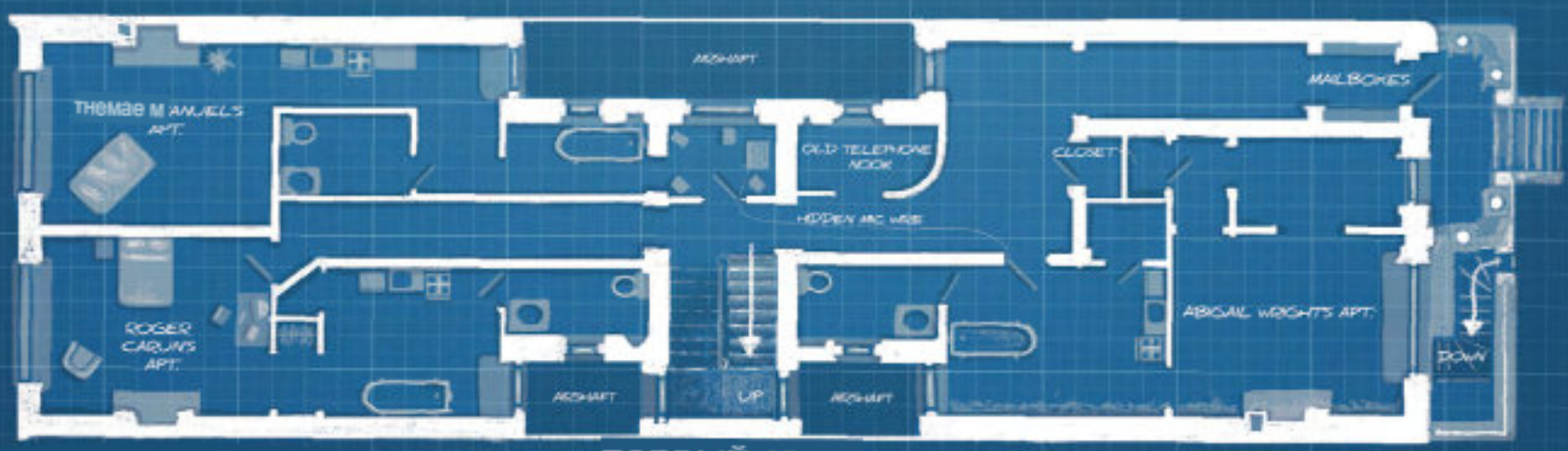
Квартира Эбигейл и святыня

Квартира Эбигейл Райт - свидетельство методичного безумия. Стены и потолок покрыты слоями бумаги и предметов, покрытых эпоксидной смолой в причудливом, но, казалось бы, значимом узоре слоев. Большинство предметов нельзя отклеить, не повредив их, поэтому полиция изъяла очень мало. Только транзисторный радиоприемник, маленький магнитофон и проигрыватель компакт-дисков были сняты со стены в надежде отследить их серийные номера. Ни одно из устройств, похоже, не работает. От плеера остался кусок пластика от его корпуса.

Пол голый. Ковер был разорван и убран, обнажив потрепанный и испачканный линолеум.







Здесь нет мебели. Некоторые вещи Райт, такие как ее телевизор и видеомагнитофон, имели серийные номера , зарегистрированные в ее страховой компании, но ни одно из них не было обнаружено в ломбардах или изъято полицией.

Агенты, которые обыскивают квартиру с частотой поиска 40% или выше, или которые делают бросок, обнаруживают крошечный микротелефон, торчащий из-под коврика в прихожей, рядом с основанием двери Райта, когда ifto записывает звуки изнутри. Микрофон находится на проводе, который ведет под ковриком через холл в квартиру Томаса Манузля . См. раздел "РАССЛЕДОВАНИЕ МАНЛЕЛЯ ДНЕМ" на стр. 87.

Задание

Агенты находят в квартире картонную коробку с надписью "УЛИКИ, ФБР, УАЙТ-ПЛЕЙНС, РАЙТ-А, 10 августа 95 года", содержащую четыре полароидных снимка фотоаппараты и 100 упаковок пленки, что позволяет им сделать 800 фотографий. Кроме того, есть латексные перчатки, пакеты для улик, наклейки и уплотнительная лента, а также список содержимого коробки.

Рулон INT × 5 или рулон бюро указывает , что работа, скорее всего, займет восемь дней для одного человека, шесть дней для двух, четыре дня для трех или три дня для четырех человек. Независимо от того, сколько людей помогает, требуется минимум два дня, чтобы каталогизировать все в квартире. Те, кто проваливает такие броски, понятия не имеют, сколько времени может занять эта работа, за исключением долгого времени.

Каждый день, потраченный на документирование содержимого квартиры, дает два списка поиска для каждого Агента. Каждый успешный бросок дает доступ к одной из подсказок , перечисленных ниже.

Диаграммы

Переместите один - lay after to D. car. DON'T FORGET

Тщательные планы странных механических машин нарисованы шариковой ручкой на чем-то похожем на развернутые толстые бумажные салфетки с золотыми инициалами в углу: GBR. Одна диаграмма помечена как "LEÃO" ("ЛЕВ" по-португальски). Другой помечен как "ЭСКРИБА" ("ПИСЕЦ" по-португальски). Агенты с Ремеслом (Механикой) на уровне 30% или выше или которые делают успешный бросок на уровне +209, не могут понять диаграммы, но не могут сказать, что с ними не так. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Через день после того, как эти диаграммы занесены в каталог, независимо от их местоположения, они исчезают даже из запечатанного пакета для улик. Для получения дополнительной информации см. Список СЕКРЕТНЫХ ЛИЦ на стр. 132.

Фирменный бланк

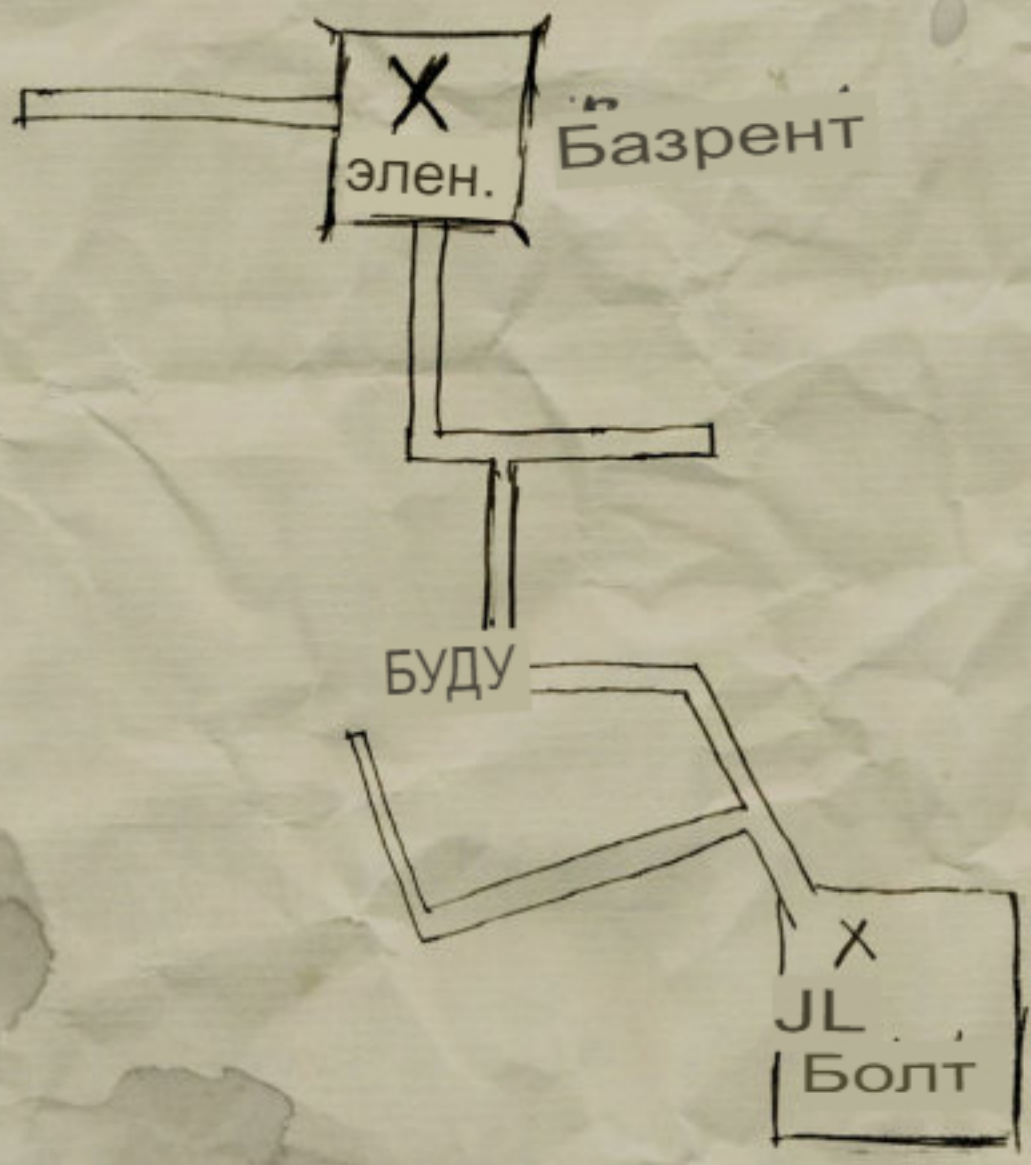
К стене приклеена элегантная страница канцелярских принадлежностей кремового цвета. Он мятый, но новый. Заголовок гласит "ОТЕЛЬ БРОДАЛБИН, НЬЮ-ЙОРК" шрифтом в стиле ар-деко, но адреса нет. Нацарапанная ручкой элементарная карта, на которой изображен лифт (отмеченный крестиком и "elev") и различные туннели, ведущие к маленькому крестику с надписью "JL bottle". Ясно, что карта не относится к зданию Macallistar. Те, кто последует по этой карте в Бродальбине, найдут Лабиринт Шепота с успешным навигационным броском и найдут бутылку души "Дж. L." с еще одним броском навигационного навыка. Дополнительную информацию смотрите в разделе "ВЫЕЗД из отеля БРОДАЛЬБИН" на стр. 284.

Изучение канцелярских принадлежностей экспертом (судебно-медицинская экспертиза на уровне 30% или изготовление рулона на уровне +20%) показывает, что это льняная бумага с большим весом, а скрытая печать указывает на то, что она была изготовлена в 1933 году. В остальном он идентичен канцелярским принадлежностям, которые были прикреплены к чертежам Macallistar.

Диаграммы

ОТЕЛЬ БРОДАЛЬБИН

:- НЬЮ-ЙОРК-

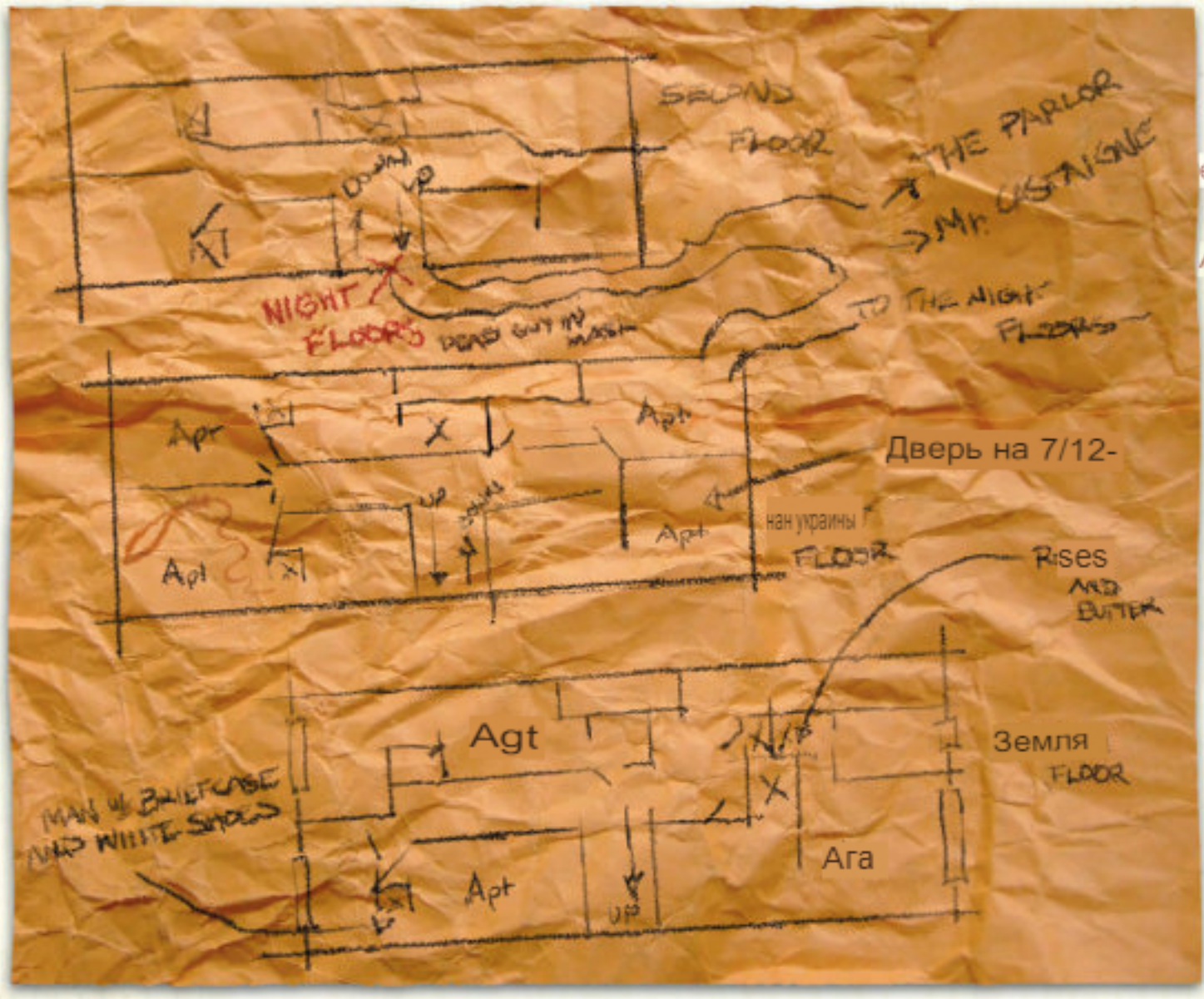


Фирменный бланк

The book is in the bottle. the bottle is a door

Карта Макаллистара

На этой большой карте, нарисованной на бумаге из мясного блока, показан упрощенный архитектурный план здания Macallistar, а также X, отмечающий каждый шкаф. Очевидно, он был нарисован художником. Некоторые шкафы помечены нацарапанными заметками, такими как: "Дверь на 7/12", "Розы и масло" и "Мужчина с портфелем и белыми туфлями". Кроме того, по краям карты рядом с дверью, ведущей на крышу, были нарисованы двери с такими пометками, как "Мистер Кастень" и "Гостиная". Кажется, в них мало смысла. Лестничная площадка третьего этажа помечена "НОЧНЫЕ ЭТАЖИ" большим красным крестом (и маленькой пометкой "мертвый парень в маске"). На лестничной площадке второго этажа в задней части есть набросок петли. На карте не видно преднамеренных нарушений в строительстве.



Карта Макаллистара

D1S1ИНФОРМАЦИЯ

ОТЕЛЬ Aupion BARD БРОДАЛЬБИН желтый царь

Список бюрократии при поиске городских записей указывает на то, что в Нью-Йорке никогда не было отеля Broadalbin, Ключи к местоположению отеля Broadalbin можно найти в книге "Дьявольский ремесленник" (см. ИССЛЕДУЯ ЗДАНИЕ МАКАЛИСТАР на стр. 71) или у владельца книжного магазина Б. Р. Роберта (см. РОБЕРТ Р. РОБЕРТ, ВЛАДЕЛЕЦ на стр. 124), В противном случае любой житель Ночного мира или Каркоса мог бы знать об этом. Тем не менее, это своеобразное место, и для того, чтобы его найти, требуется, чтобы те, кто в него входит, были в бегах и в определенном настроении.

Пьеса

Страницы таинственной пьесы присутствуют, засунутые в промежутки между предметами на стене, хотя каждый день следует открывать не более одной. Страницы не пронумерованы. Упомянутые персонажи включают всех жильцов, а также нескольких неизвестных: Управляющего, мистера Кастена, Продавца Энциклопедий, Марка Рорка и Собаку. Страницы, кажется, рассказывают историю, в которой все люди в здании являются персонажами. Амброуз Доставит этим

СЦЕНА: Комната для курения, большая гостиная на четвертом этаже. В комнате находятся СОБАКА, ТОМАС и МИШЕЛЬ.

(ВХОДИТ МАРК РОРК.)

МАРК: Эбигейл ушла, сегодня она переехала наверх.

ТОМАС: И?

отметка: Я скучаю по ребенку.

МИШЕЛЬ: Ее отец, эта свинья, пришел в себя. Ты ей не нравишься, Марк, ты никому не нравишься . В любом случае, она сбежала с тем продавцом, все это знают.

МАРК: Пошел ты, пизда.

ТОМАС: Давайте, ребята... давайте...

(СОБАКА ЛАЕТ.)

(Слышно, как кто-то поднимается по ступенькам, громкий шум разносится вверх и вниз по лестнице.)

отметка: Кто это?

(Все останавливаются, чтобы послушать.)

МИШЕЛЬ: Кто может быть там, внизу? Кто это?

(МАРК подходит к двери и наклоняется, чтобы посмотреть вниз по лестнице.)

МАРК: Алло? Привет?

(ВХОДЯТ ФЕДЕРАЛЬНЫЕ АГЕНТЫ)

Квитанция

Это пожелтевшая квитанция, выданная Эбигейл Лоре Райт, но подпись человека, который ее заполнил, невозможно прочитать, так как это всего лишь каракули. Квитанция касается арендной платы за один месяц в размере 850 долларов в июле за квартиру 10B, квартиру, в которой почти четыре года не было арендатора.

Хотя почерк написан недавно, квитанция выглядит старой. Исследование названия бренда (Teese Paper Products) указывает на то, что этот тип квитанции не печатался в течение 50 лет.

Ноты

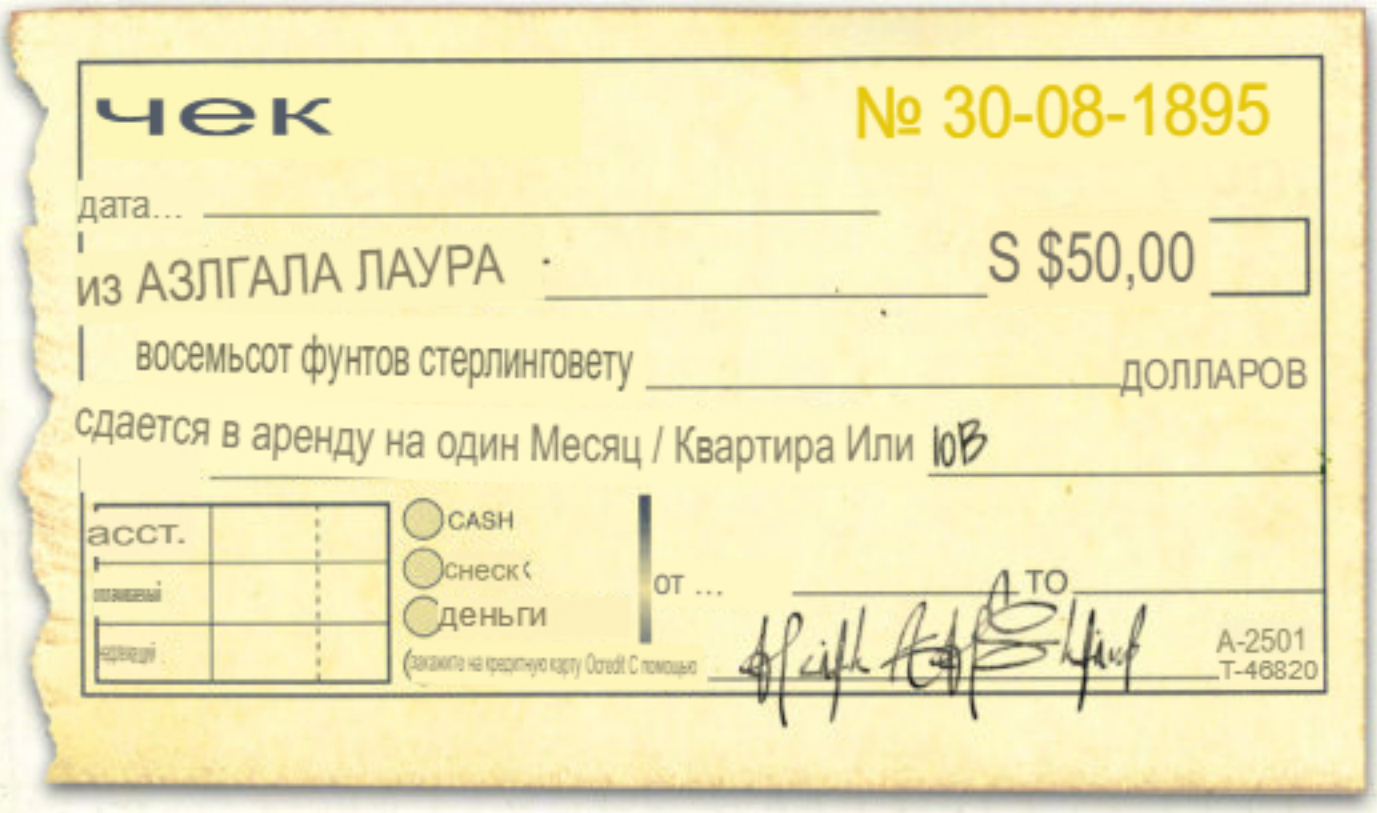
Странный ряд точек на линиях, нацарапанных нетвердой рукой. Под ним написано: "пусть красный рассвет догадается / что мы будем делать, когда этот голубой звездный свет умрет, и все будет уничтожено". Агенты с Ant (Miusic) на уровне 10% или выше распознают точки как музыкальную аранжировку, под которую могут быть спеты слова. Поиск текста требует многочасового обращения к экспертам, но в конечном итоге приводит к стихотворению "Песни детей моря" Блисса Кармана (1861-1929), некогда поэта-лауреата Канады. Агенты, которые научатся играть песню и петь текст, будут вознаграждены +1 повышением. грубый мужчина

Печать

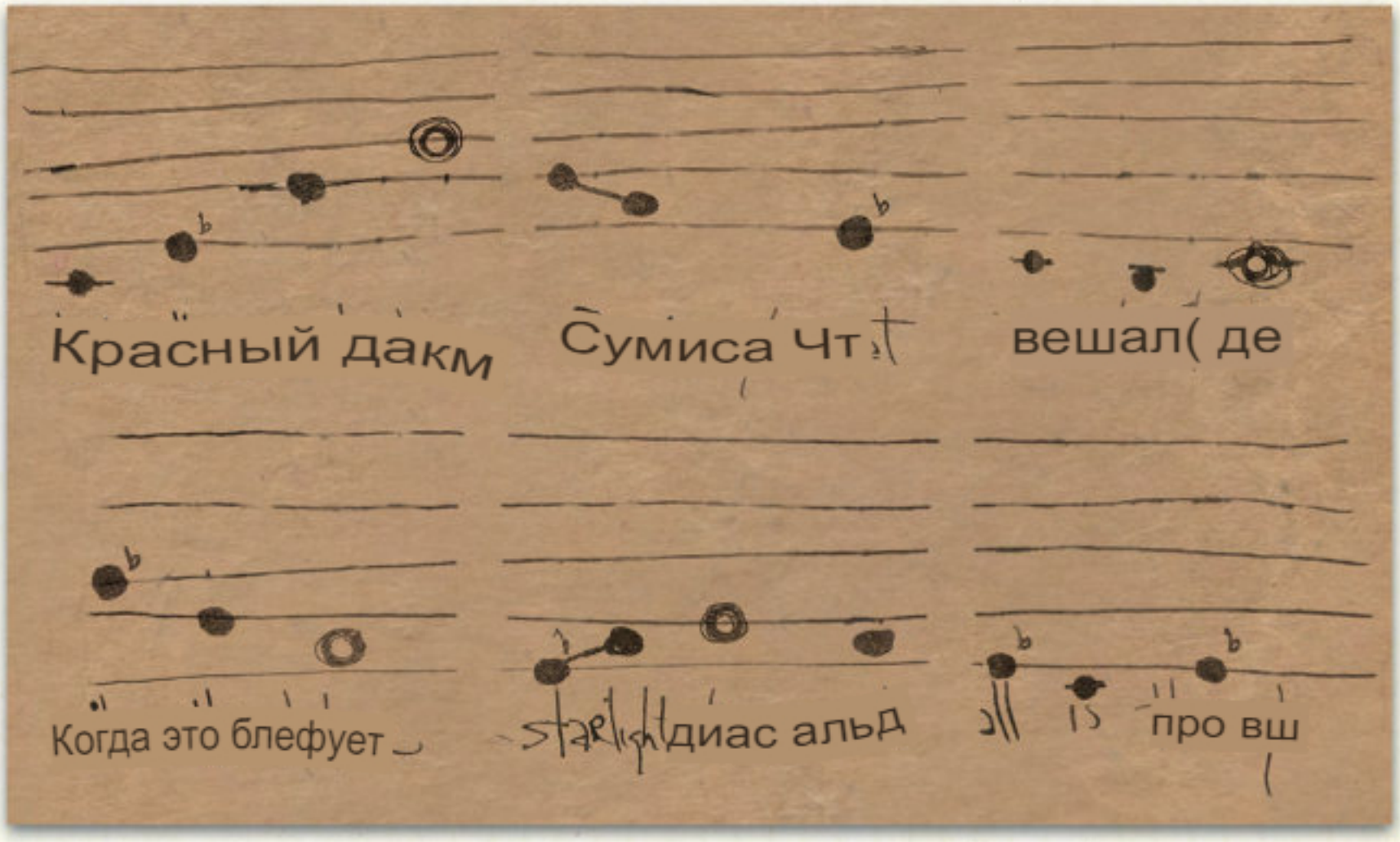
Разорванный лист старого льняного пергамента, на котором золотыми чернилами был написан древний культовый символ, прикрепленный к стене. Если его снять со стены на 2, квартиру пронзает оглушительная какофония звуков : снаружи водитель такси нажимает на клаксон, а неопрятный бездомный в униформе медленно, спотыкаясь, переходит улицу, держа на шее большую змею. Агенты, выбегающие наружу, обнаруживают, что мужчина и такси уехали. Агент с оккультным на уровне 30% или выше, или который делает бросок, распознающий символ как символ или печать, связанную с демонологией, с оккультностью 50% или выше, или тот, кто делает бросок после проведения более глубоких исследований, указывает, что это знак ПУРСОНА, демона, подробно описанного в Ars Goetia (см. ПОДСКАЗКУ: ARS GOETIA доктора БАРБАСА на стр. 159). Это также можно обнаружить, выполнив поиск в Интернете с помощью компьютерных наук на уровне 20% или выше или выполнив успешный бросок на уровне +20% на веб-сайте под названием Demon Web101.com . Веб-сайт описывает демона:

> Пурсон - Великий Король Ада, которому служат и повинуются двадцать два легиона демонов. Он знает о скрытых вещах, может находить сокровища и рассказывает о прошлом, настоящем и будущем. Принимая тело хунана или арагриала, он действительно отвечает на все тайные и божественные вещи: Земли и сотворения мира в по велению Базля. Персон изображен как человек с лицом льва, несущий свирепую гадюку и едущий верхом на медведе. Перед ним слышно, как сеют трон-ставки.
>
> Через день после занесения этого символа в каталог, независимо от его местоположения-тион, он исчезает.

Печать



Квитанция



Ноты

В полевых УСЛОВИЯХ:
Пурсон, тайный и Божественный

Силы, сформировавшиеся вокруг короля в Желтом, застывают на протяжении всей истории, не считаясь ни со временем, ни с податливостью. Они служат тем, кто скрывается под печатями, утопающими в их именах. Одно из этих существ, иногда называемое Пурсоном, можно было бы назвать "демоном".

Агент с уровнем коррупции 2 или выше, который усердно исследует печать Персона (не отказываясь от простого определения, но работая над тем, чтобы узнать больше о itl), получает +1 Коррупцию и имеет шанс встретиться с Персоном. Смотрите предварительный вызов PRIMEUMATON на стр. 351.

Вивек Тес, Ужасный и щедрый Сеа, Где на самом высоком месте находится Spirit

ЗАВЕРШЕНИЕ:
Беседы с Каркосой

Рация - это канал связи с существами, обитающими в Каркосе и Ночном Мире. Из него можно было услышать почти все, что угодно. Дальнейшие коммуникации должны быть разработаны Обработчиком.

Обработчики, надеющиеся расширить ужас, могут даже тайно записывать то, что говорят агенты, в портативную рацию, воспроизводя ее, когда персонажи будущих игроков используют странный спутниковый телефон, предоставленный им в "Томе секретных лиц".

Labolas Heard-ам, Рядом - это Бо...

Портативная рация:

Этот камуфляжно-зеленый радиоприемник размером с рюкзак прикреплен к стене какой-то янтарной смолой, хотя панель управления и телефон остаются свободными. Любая попытка снять его со стены приводит к разрыву аккумулятора, в результате чего едкая жидкость стекает по стене. Это приводит к постоянному прекращению работы радиоприемника и наносит 1 ущерб любому, кто обращается с радиоприемником без защитного снаряжения.

Любой желающий может включить радио и послушать. Те, кто слушает помехи, иногда слышат всплески голоса, говорящего монотонным мужским голосом, обычно по одному слову за раз, например "Индия", "Луна", "Даллан", "Эксетер", "Даймонион" и "Видящий", теряющийся между вспышками помех. Функция передачи нечеткая.

Агенты с военной наукой на уровне 30% или с броском +20% распознают устройство как "портативную рацию" SCR-300, использовавшуюся союзными войсками во время Первой мировой войны 1. Для своего возраста он находится в отличном состоянии. Успешная проверка бюрократии и посещение Национального архива с серийным номером показывают, что радио было выдано рядовому. Рувин Г. Лаболас в 4-й бронетанковой дивизии США в сентябре 1944 года. Лаболас был убит 17 декабря 1944 года в Реймсе, Франция, во время битвы при Арденнах.

лабораторные исследования

Клоун ло танцует, все C. Dortes. Labolas killed.
А. для восстановления после хотят крысу

Билет На Самолет

Часть того, что выглядит как напечатанный на машинке билет на "ВИТВЕР, МАЙКЛ" для United Airlines из ЛАС (Международный аэропорт Маккарран, Лас-Вегас) в БОС (Международный аэропорт Бостон Логан, Бостон) 6 июня 201 5. Те, кто просматривает имя с помощью списка бюрократии, обнаруживают, что Майкл Витвер - 15-летний белый мужчина, который живет в Лансинге, штат Мичиган, и посещает среднюю школу Гранта. Он ничем не примечателен.

Витвер - будущий сотрудник УБН и "Дельта Грин", агент Вега. Дополнительная проверка в Бюро и несколько часов, проведенных в магазинах United Airlines, показывают, что билет относится к типу, незнакомому персоналу авиакомпании, и совсем не похож на билет United Airlines 1995 года.

Желтая табличка

"Лист" закрывает салфетку, приклеенную к стене. Несколько человек заглянули под простыню, но никто не снял ее достаточно полностью, чтобы хорошенько рассмотреть. Если простыню снять, у любого, кто войдет в квартиру, не будет другого выбора, кроме как посмотреть, что находится под ней. Каким- то образом это становится самой заметной вещью на загроможденной стене. Это придает комнате ощущение легкой меланхолии, тревоги и паранойи. Это Желтый Знак.

Желтый Знак

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0 / 104 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил проверку SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН , увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в желтом знаке на стр. 347.

Нам Набор Лу Юэна?

Билет На Самолет

Фотография Томаса и Эллен Райт

На фотографии изображена пара средних лет в гостиной. Субъекты - офицер полиции Томас Райт и его покойная жена Эллен. Оба их глаза были выцарапаны. Агент, который проводит обыск или внимательно изучает фотографию, видит позади пары руку в пышном костюме арлекина. Рука одета в белую перчатку. Других деталей рисунка не видно, но это кажется неуместным.

Раз, Как Эльсен (испускает

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтый гар

С УЧАСТИЕМ ОТЦА Азигайла

Томас Райт (белый мужчина, 50 лет) - офицер полиции округа Нассау , который живет и работает в Болдуине, штат Нью-Йорк, в часе езды на поезде от города. После смерти своей жены Эллен ан 6 мая 1988 года от внезапного кровоизлияния в мозг Томас Райт жил один. Эбигейл Райт уехала в город за месяц до смерти своей матери, но оставалась близка со своим отцом.

После исчезновения Эбигейл Томасу Райту было трудно идти в ногу со своей жизнью. друзья вмешались, сменяя друг друга и прикрывая его на работе, но через два месяца эта система поддержки истощается. Он питается быстрым питанием, работает в две смены и ночует в дежурной части участка, чтобы не оставаться одному. Как полицейский, он понимает трудности и суровую правду дела о пропавшем человеке. Он считает, что Эбигейл мертва.

Если агенты будут допрашивать его, Райту нечего будет добавить. Однако, если он уловит запах странности в здании Макалистар, эта пассивность быстро превратится в тревожную рассеянность. Если Райт считает, что кто -то, живущий в Макалистаре, причастен к исчезновению, или что Эбигейл все еще может быть в здании, он бросает все и переезжает в город, наживаясь на длинном списке больничных. Он паркует свой "Шевроле Малибу" 1989 года выпуска на долгосрочной парковке на пересечении 41-й улицы и Второй авеню и регистрируется в отеле "Эйс" на Таймс-сквер. Позже он входит в здание Макаллистара (у него все еще есть ключ) и преследует его в любое время, пытаясь добиться соблюдения закона, Он доверяет любому арендатору , который, по его мнению, может быть признан виновным в исчезновении его дочери. Его душевное состояние делает его желанной мишенью для короля в желтом. Оно ему не потребуется много времени, чтобы найти вход на Ночные этажи. Райт - идеальная замена игроку, который нанимает Агента в игре, потому что он никогда не откажется от поисков своей дочери.

CUT ALONG THE LINE

>>>Арендаторы >>

Квартира	Арендатор	Занятость	Описание
1.А	Эбигейл Райт (ПРОПАВШАЯ без	Художник	Белая женщина, 27 лет
2В 3А	ВЕСТИ) Томас Мануэль	Художник	Латиноамериканец мужчина,
	Роджер Карун	Автор	26 лет Белый мужчина, 43 года
4А	Луис Пост	Иллюстратор	Белый мужчина, 27 лет
5А	Пусто	–	–
6В	Мишель Ванфиц	Автор	Белая женщина, 29 лет
7В	Пусто	–	–
8А.	Пусто	–	–
9А	Пустой	–	–
10В	Пустой	–	–
11В	Пустой	–	–

Арендаторы здания Макалистар

В течение дня соседи Эбигейл Райт - обычные люди: множество художников и писателей, которые получили право жить в здании с помощью специального приложения. Компания ARTLIFE, которой принадлежит здание, тихо надеется сократить арендную плату, чтобы можно было провести полную реконструкцию здания, поэтому так много квартир незаняты. В здании Macallistar было пять, а сейчас их четверо. Но после наступления темноты много разных людей приходят и уходят:

Томас Мануэль Амелл и Шансон

В течение дня Томас Мануэль (латиноамериканец, 26 лет) - опытный художник, получивший высокую оценку для такого молодого человека. Он живет. и работает через холл от квартиры Эбигейл Райт, и они часто разговаривали.

Томас Мануэль изо дня

в день Мануэлю нечего сказать о Райт (которую он называет ее вторым именем Лау- ра), кроме хорошего. Он предполагает, что Райт просто встала и ушла, потому что она была такой свободной духом, что Нью-Йорк не мог ее удержать.

Он не знает, что делать с этим состоянием из квартиры Райта. Он не слышал от него ничего необычного с тех пор, как в последний раз видел Райта (28 МАЯ 1995 года) и в тот день, когда полиция вошла (5 июня 1995 года). Он не видел, чтобы кто-то посторонний входил или выходил из ее квартиры в течение предыдущей недели. Он также не видел, как она передвигала мебель внутрь или наружу.

Квартира Томаса аскетична. Никакого искусства любого рода, включая книги по искусству, художественные материалы или произведения. искусства его собственного изготовления, здесь нет. Квартира скорее похожа на гостиничный номер. Это не похоже на дом. Если его спросят, он скажет, что "ночной менеджер здания, мистер Кастень", позволяет ему работать в подвале ночью. Вот где находятся его материалы.

Карьера Мануэля зашла в тупик. Среди его коллег-художников хорошо известно, что Мануэль не продал ни одной картины за четыре месяца и исчез с. общественной сцены, многие предполагают, что он попал. под влияние наркотиков или религии Нью-Эйдж, или страдает каким-то другим недостатком личности, но ни у кого нет доказательств, прямо указывающих на причина.

Томас Мануэль ночью

Если его спросят о Райте после наступления темноты, Мануэль расскажет другую историю. Он настаивает на том, что Райт покинул здание с каким-то неизвестным парнем, который продает энциклопедии и живет на шестом этаже. (Днем шестого этажа нет.) Мануэль утверждает, что он говорил об этом властям снова и снова и до сих пор не видел, чтобы они следили за этим. У полиции Нью-Йорка и ФБР нет записей о таком отчете.

Он говорит, что в последний раз видел Райта 28 мая 1995 года на прощальной вечеринке в зале для курящих на четвертом этаже. (В течение дня здесь нет ни четвертого этажа , ни зала для курящих.) Если его спросят, куда направлялся Райт, он скажет, что она "двинулась дальше" или "разобралась" и теперь может подняться наверх вместе с "остальными". Он не вдается в подробности этих комментариев. Вместо этого он говорит: "У всех все по-разному".

Ночью Мануэля находят либо слушающим его кассетную деку через наушники, либо записывающим запись квартиры Райта с помощью маленького микрофона, который он натягивает через холл, под ковром. (Агент с поиском: на уровне 40% или выше или тот, кто делает бросок, обнаруживает этот шнур в течение дня.) Иногда он идет в одну из подвальных кладовых и работает над своими картинами. В этих комнатах, хотя и совершенно один, слышно, как Томас долго разговаривает с другим человеком.

Если его спрашивают о пленках или призрачных разговорах ночью, он взрывается приступами гнева. Он делает все, кроме физического насилия, чтобы заставить Агентов оставить его в покое. Он настаивает, что ему нужно уединение.

Мануэля иногда можно найти ночью Полы, играю в мяч с Собакой. Звук слышен по всему зданию: мяч, подпрыгивающий и преследуемый большим животным.

Оказавшись рядом со своей семьей, Мануэль не видел их уже несколько месяцев и не имеет никакого желания это делать. Здание , возможно, почувствовав его желания, предприняло шаги , чтобы его семья почти не могла его видеть.

Родители Томаса Мануэля

Родители Томаса Мануэля Элейн (испаноязычная женщина, 54 года) и Артур (испаноязычный мужчина, 56 лет) живут в Хемпстеде, Лонг-Айленд. В прошлом они были очень близки со своим сыном. За последние шесть месяцев Томас отдалился и теперь вообще отказывается с ними разговаривать. Они не видели его и не разговаривали с ним уже два месяца. Это было разрушительно для Мануэлей, которые любят своего сына и беспокоятся о нем.

31 марта 1995 года, после наступления темноты, Мануэли попытались связаться с Томасом непосредственно в здании Макалистар. Их прогнал "человек с чемоданом и большой серой собакой", который сказал, что Томас там больше не живет . Обезумев от беспокойства, они не знают, что делать дальше. Если федеральные агенты появятся и будут задавать вопросы, Мануэли могут вызвать серьезные беспорядки, бесконечно звоня в местное отделение ФБР, добиваясь объяснений странного поведения своего сына.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Расследование в отношении жильцов; разрешенный крик

Любой, кто проверяет поведение жильцов, обнаруживает, что все перестали ходить в местные магазины. Работники магазина деликатесов Мэнни, "Разрушитель видео" и прачечной самообслуживания "Гаретт" уже несколько недель не видели этих бывших завсегдатаев. Если проверить записи телефонных разговоров, последний исходящий телефонный звонок из здания был сделан 19 апреля 1995 года от Роджера Каруна (см. "РОДЖЕР КАРУН ДНЕМ" на стр. 89) его редактору Кармен Вагнер.

Из-за неоплаченных счетов телефонная связь во всем здании вот-вот будет отключена . По данным коммунальных компаний, электричество и кабельное телевидение уже отключены. Несмотря на это, электричество, кабель, вода и телефон все еще необъяснимым образом функционируют. Осознание этого стоит агентам 0/1 САН от неестественного.

Мишель Ванфиц (см. ХИЧЕЛЬ Ванфиц ДНЕМ на стр. 91) перестала посещать собрания своего писательского клуба. Карун больше не появляется на съездах научной фантастики. Родители Томаса Мануэля (см. "Томас НАНУЭЛЬ днем" на стр. 85) перестали пытаться связаться с ним после того, как им сказали, что он съехал.

Ни один арендатор не пользовался кредитной картой или своими банковскими счетами в течение трех недель. До этого момента не было крупных операций по снятию наличных.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Исследуя Хануэля днем

ВЗГЛЯД В АПАРТМЕНТ ХАНУЭЛЯ: требуется минимум 30% или выше, или успешный бросок на +20%. Днем или ночью это показывает, что для человека, занимающегося изобразительным искусством, у Томаса Мануэля есть много стереооборудования очень высокого качества. Навык HUMINT 50% или выше или второй бросок замечает, что у него нет книг, журналов, опубликованных кассет или компакт-дисков. Если его спросят, он скажет , что избавился от всех подобных предметов несколько месяцев назад, потому что они отвлекали его от работы. Стереооборудование осталось, говорит он, потому что это был подарок его родителей. Бросок ХЬЮИНТА показывает, что он лжет.

КРАТКИЙ ПОИСК По СООБЩЕНИЮ ХАНУЭЛЯ: Требуется Поисковый запрос. Днем или ночью это показывает скрытое углубление в пластиковом основании растения, содержащее странности. Здесь Мануэль хранит свои аудиокассеты, неполный экземпляр пьесы и бронзовый медальон. Кассеты не маркированы. Играя в них, Агенты слышат окружающие звуки в коридоре почти пустого жилого дома ночью. Некоторые фрагменты Пьесы (которая достигла значительных размеров) подчеркнуты красными чернилами. Медальон - это исключительно сделанная редкость. Открывшись, она показывает двойной медальон тонкой работы, в котором когда-то хранились две картины. Один был соскоблен, оставив немного бумаги и клея. На другой изображена красивая женщина с длинными каштановыми волосами, одетая так, что можно предположить, что фотография сделана в 1900 году или около того. Помимо обычных украшений, таких как завитки и розетки, медальон является обычным и не содержит узнаваемых символов. Если медальон осмотрит эксперт, он сможет определить, что он был изготовлен ближе к концу 19 века, эксперт или внимательный осмотр Агентом обнаружит тщательно скрытый знак мастера в филиграни. На нем написано "Эмброуз".

ПРОСЛУШКА: Агент, которому удается обыскать квартиру Мануэля , также находит кассетный магнитофон с микрофонным проводом, который ведет по полу, за дверь и под ковер в прихожей. Крошечный микрофон на конце провода находится у основания двери Райт, как будто для прослушивания ее квартиры. Днем Мануэль искренне понятия не имеет, почему микрофон находится там и прикреплен к его магнитофону.

ТЩАТЕЛЬНЫЙ ОБЫСК В КВАРТИРЕ: днем или ночью, у всех продуктов в холодильнике Мануэля срок годности истекает пять месяцев назад, хотя еда не протухла. (Потеря здравого смысла: 0/1 от неестественного). Если еду выносят за пределы здания Macallistar, она мгновенно разлагается. Агент, который обнаруживает это, теряет дополнительные 0/1 SAN от неестественного и получает +1 Повреждение.

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

CUT ALONG THE LINE

II Пейн

ДЕЗИНФЕКЦИЯ

желтая карточка

Расследование кануэля днем (Продолжение)

"Рабочее МЕСТО" МАНУЭЛЯ В ПОДВАЛЕ: Осмотр подвала показывает, что одна из маленьких комнат там была превращена в студию живописи. Он пахнет маслом и растворителем для краски, но поиск показывает, что им, вероятно, уже давно не пользовались. Чистый холст помечен надписью "МОЯ ВЕЛИКАЯ РАБОТА" (подробно описано в разделе "РАССЛЕДОВАНИЕ МАНУЭЛЯ НОЧЬЮ" на стр. 88). Три пластиковых ведра с льняным маслом аккуратно сложены в середине комнаты. К ним приклеена записка с надписью: "Для Саами выбирай вверх." Если после этого пространство будет проверено еще раз, льняное масло будет замято позже ушедший. Если его спросят об этом, Мануэль скажет, что его подруга Эстер свой дом. Различные картины сложены в стороне. Любой агент, который видит эти картины, а позже сталкивается с одним из их "реального мира" (раньше?) аналоги распознают это ценой 0/1d4 SAN от неестественного.

ТАНЦУЮЩИЙ клоун: клоун размером с ребенка в желтом и синем прыгает по сцене, волоча за собой белого бумажного дракона. (Это картина с изображением клоуна в парке Вашингтон-сквер и в Мире Могущества дома Дорчестер. Смотрите СЦЕНУ, ДРАКОНА и КЛОУНА на странице 228.)

ПОЖАР В ДОМЕ: навязчивый образ призрака с белым лицом , стоящего на ковре наверху лестницы посреди пожара. Ковер странного аквамаринового цвета. (Это картина , изображающая короля в желтом, появляющегося в резиденции Самигина. См. раздел "ОЖИДАНИЕ СЕМЬИ" на стр. 199.)

Близнецы: Молодой худощавый мужчина с жидкими редеющими светлыми волосами, одетый в больничный халат, дублируется в зеркале. Его зеркальный двойник деформирован и мускулист, с деформированной головой. (Это картина Эда Милера Виста и мистера Уайльда. Смотрите ТОМ СЕКРЕТНЫХ ЛИЦ на странице 132.)

Whes Прослушка, Бот де Doesn't know

CUT ALONG THE LINE

ДЕКЛАМАЦИЯ

Исследуя Хануэля ночью

желтая карточка

Изучение "Великой работы Хануэля" в течение одного часа или более: Изучение чистого холста в подвальном рабочем пространстве Мануэля с надписью "Моя великая работа" выявляет тревожные вещи. Любой, кто изучает полотна в течение часа или более ночью, должен сделать рулон SAN. Сбой указывает на то, что Агент теряет 1 SAN из-за беспомощности и получает +1 Повреждение. Это проявляется в ощущении, что Макаллистар до краев заполнен людьми, которых просто не видно.

СПРАШИВАЮ Хануэля о КОРОЛЕ В желтом: Ночью Томасу есть что рассказать о Короле в желтом. Он радостно объясняет Агентам сюжет пьесы; краткое описание смотрите в "Короле В желтом" на странице 24 . Если он чувствует, что аудитория восприимчива, он действительно влияет на манеры участников чата, произнося выбранные реплики. Психотерапевтический ролик показывает, что Томас рассказывает о событиях так, как если бы они были реальными и как если бы он присутствовал при их возникновении. Он может описать книгу как переплетенную в красную кожу. Он думает, что у Мишель Ванфтц в настоящее время есть копия, которую ему первоначально дал Райт.

CUT ALONG THE LINE

Роджер Карун) Злопамятный Ури

Роджер Карун (белый мужчина, 40 лет) - автор научной фантастики, который пользовался умеренным успехом благодаря своей серии книг "Ночное море". Агенты, возможно, слышали об этом.

Карун не очень хорошо знала Райта, но жила в квартире по соседству с ней, через лестничную клетку. У него было мало жалоб, за исключением новогодней вечеринки в 1994 году, которая вышла из-под контроля. Они редко разговаривали и лишь изредка видели друг друга в коридорах.

Днем или ночью, с первого взгляда становится ясно, что Карун уже некоторое время не выходил из своей квартиры. Повсюду грязные тарелки и грязная посуда. Раковина доверху заполнена чашками и мисками, и в комнате пахнет застарелым потом. У него также есть много элитных напитков в бутылках (многие наполовину выпитые) в квартире. Лаплас в гостиной

Роджер Карун днем В

течение дня Карун - скромный, невзрачный маленький человечек, одержимый аккуратностью, который почему-то всегда не соответствует своей одержимости. Его волосы растрепаны, свитер никогда не сочетается с брюками, а мокасины всегда грязные и потертые. Его квартира - это продолжение его привычек по уходу за собой. Основа порядка была заложена, но так и не была закончена. Мебель кажется китчевой и старой.

У него есть старый текстовый процессор, но никаких других письменных материалов не видно. Печатная продукция машины не соответствует страницам пьесы, которые таинственным образом появлялись в здании.

Карун знает и поддерживает отношения с Томасом Мануэлем и Луисом Постом, но он мало занимается общественной деятельностью. Он предпочитает проводить свое время за чтением, письмом или просмотром телевизора.

Роджер Карун ночью

Ночью никогда не слышно, как Карун печатает на машинке, но часто видно, как он входит и выходит из своей квартиры и пробирается наверх. Он пользуется гостеприимством всех жильцов Ночных этажей. Когда он возвращается со своих прогулок, от него разит сигарами и бренди. В его карманах найдены кусочки экзотических фруктов и конфет (финики, марокканское печенье, палочки корицы).

Если его спросят о Райт после наступления темноты, он утверждает, что она никогда не выходила из здания. Он ведет себя сбитым с толку, когда рассказывается история ее исчезновения, расследования и последовавшего за этим беспорядка. Он утверждает, что она живет наверху "на шестом этаже", в квартире 12A.

Если его спросят о [redacted] Ночных этажах, он с готовностью признает их и напускает на себя вид полной невинности, как будто здание всегда было таким, и все, включая полицию, должны это знать. Если его спросят о прощальной вечеринке Райта, о которой мог бы упомянуть Томас Мануэль, он скажет, что плохо провел время, и оставит все как есть.

Его кажущееся открытым и щедрым настроение - это тонкая оболочка его истинной натуры, Карун часто помещает волосы в отверстия в своей квартире, чтобы посмотреть, не потревожат ли их злоумышленники. (Агент с поиском 60% или выше или тот, кто делает успешный бросок, замечает их.) И он довольно параноидален, когда дело доходит до его имущества.

Кармен Вагнер, редактор Carun

Кармен Вагнер (белая женщина, 40 лет) работает в Crescent Publishing, фирме, которая публикует серию Роджера Каруна "Ночное море". Она занимается его личными выступлениями и редактирует записи Каруна. В прошлом Кармен отвергала неуклюжие романтические ухаживания Каруна. Он ей не очень нравится, но она делает свою работу.

С 19 апреля 1995 года Роджер Карун очень усложнил ее работу. После странного телефонного звонка в тот день Карун не разговаривал с Вагнером и не появлялся на двух съездах научной фантастики в городе, на которых он должен был появиться. Кроме того, он не сдал черновик своего нового романа Nightsea, который должен был выйти в конце мая. У нее сохранилась запись последнего телефонного звонка Каруна в ее квартиру 19 апреля.

Она также получала странные, повторяющиеся телефонные звонки у себя дома по ночам, хотя и не связывала их с исчезновением Каруна. Эти звонки всегда одни и те же. Теперь она автоматически вешает трубку и не очень-то о них думает. Звонивший, неизвестный мужчина, который определенно не Роджер Карун, всегда говорит: "Начните с Питера Девораса", а затем начинает перечислять имена. Если Агент каким-то образом тс-тс-тс-тс-тс-тс-тс-тс-тс,

Калед В 5

перехватывает один из этих вызовов, голос начинает то же самое, а затем прерывает сам себя. Он говорит: "Это еще не твой сигнал ", - и вешает трубку. Если Агенты каким-то образом подключаются к линии и прослушивают, проинструктировав Вагнера не вешать трубку, они слышат список имен. Поиск этих имен в криминальных базах данных показывает, что это имена пропавших или убитых детей, умерших в период с 1921 по 1950 год, большинство из которых связаны с пропавшим без вести убийцей детей по имени Aca Дарибонди.

Roger Carun, Researcher

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

INVESTIGATING CARUN BY DAY

желтая карточка

КОРОТКАЯ встреча с Кэрин: Роджер кажется рассеянным и хочет вернуться к работе.

Тщательный ОБЫСК в квартире Каруна: Днем или ночью, у всех продуктов в холодильнике Каруна срок годности истекает пять месяцев назад, хотя еда не протухла. (Потеря здравого смысла: 0/1 от неестественного). Если еду выносят за пределы здания Macallistar, она мгновенно разлагается. Агент, который обнаруживает это, теряет дополнительные 0/1 SAN от неестественного и получает +1 Повреждение.

RDP96-007

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Желтая карточка

расследование дела каруна на высоте

ГЛЯДЯ НА ТЕКСТОВЫЙ ПРОЦЕССОР CARUN: Текстовый процессор Carun защищен простым паролем, который может быть отключен при успешном тестировании по информатике. Пароль - NIGHTSEA. Если его разблокировать в течение дня, он содержит только обычные письмена. когда текстовый процессор открывается ночью, он содержит 64 файла. Каждый из них озаглавлен как короткий су, например "Что сделала другая рука" или "Правило Смигена". Однако каждый файл на самом деле представляет собой одну букву, набираемую снова и снова, без разрывов или возвратов. Если файлы читаются в порядке дат, буква к букве, то можно распознать послание: ГЛАДКАЯ рука создает мир, а устойчивый - разум, который его постигает.

ЧТЕНИЕ ВЕРСИИ ПЬЕСЫ КАРУНА В ТЕКСТОВОМ ПРОЦЕССОРЕ: Также в текстовом процессоре есть копия таинственной пьесы, здесь озаглавленной "Ночные этажи", где Карун указан в качестве ее автора. Это модификация страниц реальной пьесы, поскольку он не является ее истинным автором. Любой, кто сравнит его с теми страницами, которыми располагают Агенты, может определить, что Карун скопировал пьесу и изменил ее в своих собственных непостижимых целях. Похоже, он не распространяет свою версию. Еще.

как не stear play?

LONG THE LINE

Вагнер с радостью сотрудничает с правоохранительными органами. Она не знает, что и думать, и обдумывает свои варианты, давая Каруну время успокоиться. Она думает, что, возможно, ему надоело быть в центре внимания общественности, он уклоняется от своего крайнего срока или, может быть, он полностью сошел с ума. Честно говоря, ей все равно, пока он пишет свою книгу.

Она и не думает упоминать о телефонных звонках от Каруна, если ее специально не попросят.

МИМОХОДОМ СТРАННО: Кармен Вагнер родилась 30 августа 1955 года, в тот же день, когда ее "Серая песня". открылась и закрылась на Бродвее и была очищена в ходе операции "Дельта Грин" в Бристоле. Это была также 6-я годовщина последнего представления "Короля в жоне " в Париже в 1895 году. Денди Картер, Дерхач и Калвалво

II

Мишель Ванфиц

Мишель Ванфиц (белая женщина, 28 лет) - автор-феминистка. Замкнутая и мрачная, она мало чем отличается ни днем, ни ночью. Она, естественно, всех недолюбливает, а правоохранительные органы - больше, чем большинство.

Ванфиц увлечена литературой, но у нее нет ни друзей, ни семьи, и она по-настоящему не дружит ни с кем в здании, хотя знает их всех на периферии. У нее нет телевизора и радио, и она не читает газет. Она пишет феминистскую поэзию и художественную литературу и часто отталкивает других, сосредотачиваясь только на малоизвестных книгах. Ее таланты и сочувствие проявляются только на странице. Недавно она продала свой первый сборник рассказов издательству Berkeley Publishers, и два ее стихотворения получили местные награды.

Мишель Ванфиц изо дня

в день квартира Ванфиц представляет собой немногим больше, чем книжные полки, занимающие все открытое пространство, заваленные горами книг по феминистским и социологическим исследованиям, феминистской художественной литературой и поэзией. В одном углу стоит кривой и потрепанный старый футон. Над ним - простая фотография Мишель в одиночестве, молодой женщины, стоящей перед домом своего детства. Никаких других личных вещей обнаружено не было.

ALONG LINES WE CUT

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ!

Сообщение автоответчика

желтая карточка

Это записанное на пленку сообщение было оставлено 19 апреля 1995 года на автоответчике; Кармен Вагнер. Его можно четко идентифицировать как голос Роджера Каруна. Стенограмма следует:

"Кармен? Кармен? Я... Слушаю. Я не знаю, доходит ли это до конца. Слушать. Я нашел... кое-что. Это потрясающе. Книга, она's...it это просто невероятно. Это так чертовски вдохновляет! Я работаю над чем-то новым, что-то связанное с переменами. Ты увидишь...Мне это нравится... то, как обстоят дела сейчас, то, как выглядит здание, я не know...is . Я не могу объяснить это. Наверху просто продолжается и продолжается. Двери... продолжайте...Я не знаю... собираюсь. Это невероятно. Как в рассказе Борхеса. Это как жить в сюрреалистическом романе. Я не могу описать это...Остальные предупреждали меня , чтобы я не звонил, но вот... э-э... я здесь. Просто хотел попрощаться. Сказать тебе, чтобы ты больше не приходил. Меня здесь не будет...Я надеюсь подняться наверх soon...to живи с другими. Эбби и остальные; мы ждем, так что... мне пора. Любовь и поцелуи...О... это был Роджер Карун. Пока."

"Коврик для чая Hhs,

Мишель Ванфиц ночью Квартира

Ванфица ночью становится невероятно большой, соединяясь непосредственно с Ночными этажами. С наступлением темноты, за пределами укромного уголка главной комнаты, квартира превращается в огромные, просторные комнаты из красного дерева, полные книг, столов и диванов. На столах и полках стоят пустые хрустальные бокалы, сигары и сигареты, как будто вечеринка всегда только что заканчивалась. Ни в одной из комнат никого не видно, хотя часто можно; услышать разговоры и веселье. Окна выходят в другие комнаты, заполненные книжными полками, казалось бы, без конца. Ночью все ее книги - это многовековые тексты по истории, зоологии и науке, корешки старые и изношенные.

Ночью Ванфиц редко покидает свою квартиру, хотя она может и не слышать, как кто-то стучит в дверь , так как она находится в какой-то дальней комнате. Если она найдена, она продолжает и продолжает рассказывать о том, как Райт вступила в оскорбительные отношения с "этим продавцом" и как они живут вместе "на шестой".

Ванфицу есть что сказать о Короле в Желтом. Она приходит в восторг от тонкостей текста, утверждая, что это одна из первых феминистских пьес и что она изображает переход патриархального общества к матриархальному.

Книги Ванфица Заполняют

библиотеку по ночам, тысячи книг сложены на толстых полках из красного дерева на Ночных этажах, которые соединяются с квартирой Ванфица. Агент может найти там любое количество вещей, которые намекают на будущее или дают представление о мире Короля в желтом. Вот несколько примеров.

Мир Без Дверей

На английском языке, Время изучения: Hours, Коррупция +7.

Художественная книга в твердом переплете 1936 года Эмелин Ф. Фицрой, изданный издательством "Торбитт Букс". На обложке изображена внушительная дворцовая башня, перевернутая над городом, в котором нет дверей. Книга рассказывает о маленькой девочке по имени Эбби и ее путешествиях в волшебную, безымянную страну. Она путешествует туда, утопившись. В мире без дверей она сражается с безымянным врагом по имени Фантом, чтобы освободить людей от "танца" , музыки, которая заставляет людей жить скучной, повторяющейся жизнью. Если ее поймают, она сбежит из мира без двери, утопившись, только для того, чтобы вернуться на Землю. Она возвращается снова и снова, и в конце концов Призрак побежден. Но вскоре девушка понимает , что без песни город погружается в хаос. Она надевает маску, становится призраком и снова начинает песню.

Мексус Ваврит

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

расследование ванфица днем

Краткая встреча с Ванфицем: Ванфиц чрезвычайно защищен и стремится покончить с Агентами. Она не проявляет никаких любезностей и не приглашает их войти.

КРАТКИЙ ОБЫСК В КВАРТИРЕ ВАНФИЦА: В квартире Ванфица, возможно, 300 книг . Поиск на полках подозрительных книг (например, "Король в желтом" или "Король в желтом") выявляет единственную потрепанный экземпляр Красной книги, засунутый в дальнюю часть полки рядом с кроватью. Подробности см. в КРАСНОЙ книге на стр. 348. Это тот же самый экземпляр "Короля в желтом", который Райт купил и одолжил арендаторам Макалистара. В течение дня ее реакция на потерю книги; мягкая; в конце концов, книга почему-то всегда появляется в квартире после наступления ночи.

ТЩАТЕЛЬНЫЙ ОБЫСК В КВАРТИРЕ ВАНФИЦА: Днем или ночью, у всех продуктов в холодильнике Ванфица срок годности истекает в марте, хотя еда не протухла. Заметить это стоит 0/1 Сан от неестественного. Если еду выносят за пределы здания Macallistar, она мгновенно разлагается. Заметив это, вы получаете дополнительные 0/1 SAN от неестественного и добавляете +1 к повреждению.

ALONG ALONE ALONG ALONE

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Желтая КАРТОЧКА

Расследую дело ван Фитца ночью

Вход в квартиру ВанфицА НОЧЬЮ: На первый взгляд, входная дверь, уголок спальни, ванная комната, мини-кухня и гостиная - все в норме, но открытая арка через северную стену гостиной (которой раньше не было? находится там по ночам. За этой аркой находятся Ночные этажи (см. Ночные ЭТАЖИ на стр. 97). Агенты, которые не набрали ни одного очка Коррупции и которые решили отправиться в эти комнаты , получают +1 к коррупции. Ванфиц ведет себя так, как будто арка всегда была там. ВАНФИЦ: КНИГИ НОЧЬЮ: Ночью есть тысячи книг в бесконечных комнатах квартиры Ванфица, за аркой (см. КНИГИ ВАНФИЦА на стр. 92).

МЭЙС: Ночью Ванфиц всегда носит в левой руке небольшой баллончик с аэрозолем мэйс. Бросок бдительности замечает это. Если на нее нападают, она уклоняется, а затем бьет нападающего булавой. Затем она сбежит на Ночные Этажи.

Антикварный ТОМАГАВк: Если Ванфиц думает, что ее собираются взять под стражу, что Агенты украли какую-либо из ее книг или что они хотят помешать продвижению Ночных этажей, она бросается в дальние комнаты и возвращается с томагавком из трубки: сиу , извлеченным из установленной стойки над камин, спрятанный за ее спиной. Бросок бдительности замечает это. Она подбирается как можно ближе к Агенту с самым высоким рейтингом коррупции, бьет его булавой, а затем вонзает оружие ему в голову. Она сражается насмерть. Дрейк

CUT ALONG THE LINE

последний прачис,

А. ...удалить и заменить

История русско-германской гегемонии, 1911-1921

На английском языке Время обучения: Час, Начало +7.

Тонкая книга по истории в твердом переплете, заполненная черно -белыми фотографиями. Книга чересчур многословна, но в ней не указан автор. В нем обсуждается русско-германский союз (которого никогда не было), сражающийся с Черным ветром, вражеской силой, которая, по-видимому, вторглась в Европу через Турцию в 1910 году (возможно, до этого прибыла из Северной Африки). В книге основное внимание уделяется силам, сформированным в рамках "русско-германского" пакта , а не Черному ветру. Одна из глав посвящена "Осаде Ихтиля" (иногда пишется Ихитель) и показывает черно-белые фотографии дворца в Каркозе. Книга была опубликована в 1924 году издательством Ebon Издатели Алар, Каркоса. Такого места в реальном мире не существует. Все признаки того, что Он был...

Книга Репутации

На Английском языке Время обучения: Дни, Коррупция +7.

Эта маленькая записная книжка в кожаном переплете засунута между печатными томами, как будто спрятана там. Внутри, на каждой странице, находится лабиринт крошечных, написанных цыплячьими царапинами надписей. В нем перечислены имена, даты, суммы в долларах и своего рода примечания для каждой записи. Названия и предметы, похоже , сливаются воедино таким образом, что чрезвычайно затрудняет разбор книги. Попытка поиска определенного имени требует выполнения броска, который завершается успешно как в качестве теста INT× 5, так и в качестве теста SAN. Ошибка указывает на то, что имя не может быть найдено. Успех стоит 1 САН от неестественного и открывает запись для этого имени. Каждая запись сопровождается важной тайной, относящейся к персонажу, который ее читает: например, "двойной агент" или "изменяет своему супругу с физическим терапевтом ". То, как эти секреты могут быть применены, остается на усмотрение Обработчика. Через десять дней, независимо от обстоятельств, книга исчезает. Позже он оказывается во владении Эда Милера Виста и мистера Уайльда в ". Томе тайных лиц".

Мод идет на бал-маскарад

На Английском языке Время изучения: Минуты, Прием +1.

Тонкая детская книжка в твердом переплете, скупо рассказанная , но иллюстрированная роскошными цветными иллюстрациями. Молодая девушка по имени Мод теряется в безымянном городе. Мод входит в "железоделательный завод", где встречает старика по имени Эмброуз. Он делает ей заводную маску, которая двигается и улыбается. (На иллюстрациях Эмброуз носит медальон, найденный в квартире Томаса Манузла . Это откровение стоит 0/1 САН от неестественного и дает +1 Извержение.) Затем, в обмен на "предоставление своего голоса" мистеру Уайлду, человеку, который тайно дергает за ниточки за королевскими особами города, Мод получает приглашение на маскарад. На балу ее преследует странный принц в золотом и белой маске. Последняя страница представляет собой цветную табличку , на которой принц снял маску, но верхняя половина цветной таблички оторвана, и открытое лицо не видно. Мод выглядит потрясенной. Книга, по-видимому, была опубликована в 1925 году издательством Finkelstein Books, но никаких записей или истории о ней в реальном мире найти нельзя.

Finkelтьен, агент а- W.2

Лошадь Постепенно

На неизвестном языке. Время обучения: Дни.

Коррупция +1.

Огромный, увесистый, украшенный художественными работами медицинский текст в твердом переплете с тщательно нарисованным анатомическим видом лошади сбоку. Каждая страница из ацетата отслаивается (их сотни), открывая все больше и больше внутренней работы животного. Крошечный, похожий на блок почерк на первый взгляд выглядит правильным, но весь он состоит из абсолютной тарабарщины. В книге нет информации об издателе, но первая страница подписана, как будто предыдущими владельцами: "А. Частень", "Г. Кастень" и "Х. Кастень". тадред Уикс -тис Из Костоми. тар уир -тиав те дасн.

Англо-Тартессианский словарь

на английском и тартессианском языках. Время обучения: Дни.

Коррупция +1.

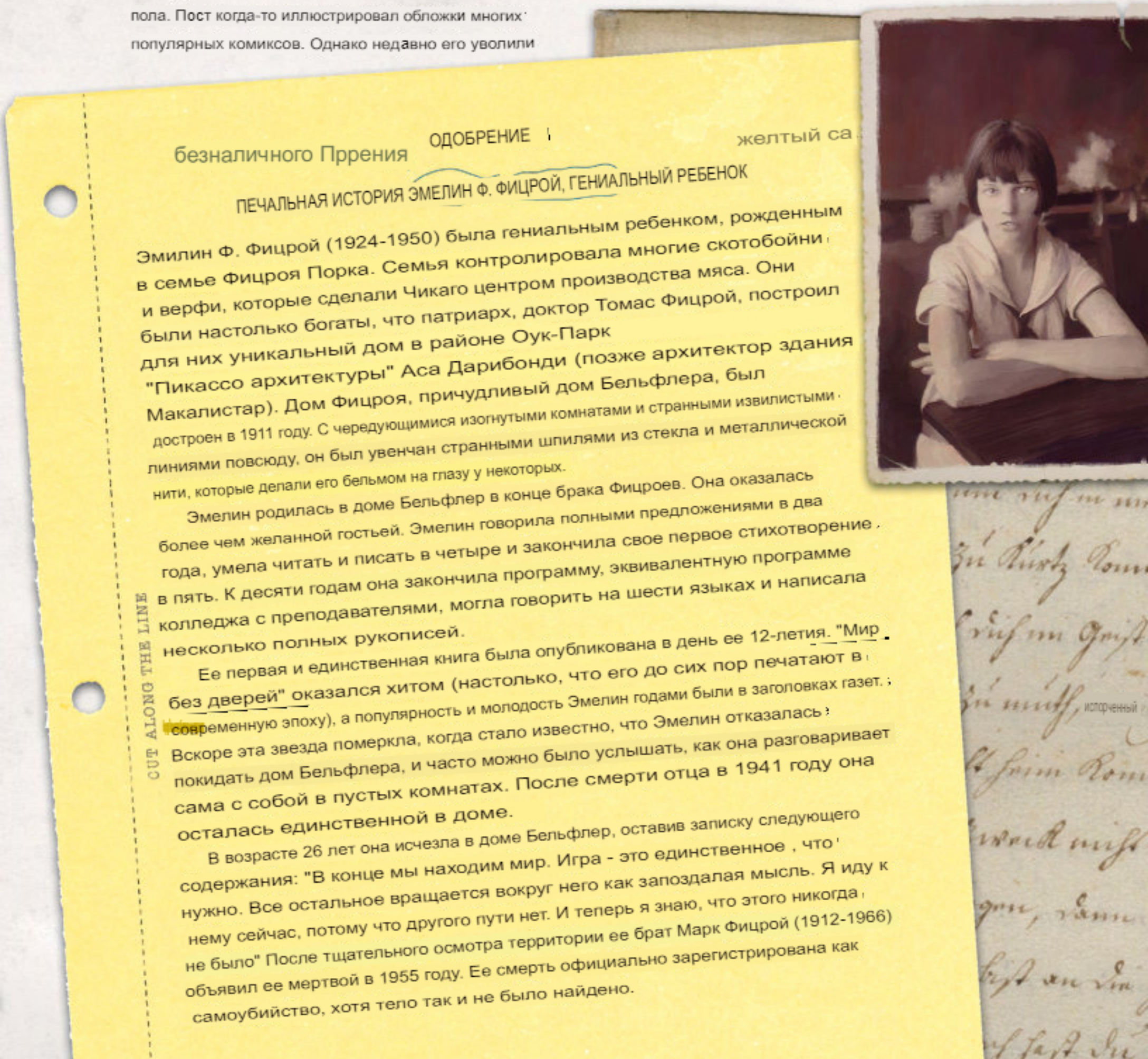
Словарь в твердом переплете, опубликованный в 1931 году издательством University Press (университет не указан) для определения целого языка, называемого тартессианским. Этот язык использует уникальный алфавит, чем-то похожий на кириллицу, и , похоже, не имеет отношения к европейским языкам, хотя в книге подразумевается, что он входит в их число. Агент , изучающий книгу в течение 90 часов, может получить навык владения иностранным языком (тартессианский), равный их баллу INT.

Те, кто исследует тартессианский, считают, что это язык с испанского полуострова, который считался вымершим после 7 века до нашей эры.

Луис Пост

Луи Пост - иллюстратор, который большую часть своего времени проводит за работой. Его квартира - настоящая свалка, заваленная заляпанными жиром коробками из-под пиццы, контейнерами из-под краски и грязными тряпками. Мусор, когда-то находившийся под раковиной, распространился и покрыл большую часть кухонного пола. Пост когда-то иллюстрировал обложки многих популярных комиксов. Однако недавно его уволили от своих внештатных обязанностей из-за пропуска сроков и уклонения от телефонных звонков арт-директоров. Последняя работа , которую он сдал, была 4 мая 1995 года. С тех пор он остается в здании, занимаясь частными делами.

Он живет наверху в парадной квартире (над квартирой Райта) с видом на улицу, и он редко видел Райта. Тем не менее, он знает, что она пропала и что полиция проявила интерес.



безналичного Пррения

ОДОБРЕНИЕ

желтый са

ПЕЧАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ ЭМЕЛИН Ф. ФИЦРОЙ, ГЕНИАЛЬНЫЙ РЕБЕНОК

Эмилин Ф. Фицрой (1924-1950) была гениальным ребенком, рожденным в семье Фицроя Порка. Семья контролировала многие скотобойни и верфи, которые сделали Чикаго центром производства мяса. Они были настолько богаты, что патриарх, доктор Томас Фицрой, построил для них уникальный дом в районе Оук-Парк "Пикассо архитектуры" Аса Дарибонди (позже архитектор здания Макалистар). Дом Фицроя, причудливый дом Бельфлера, был достроен в 1911 году. С чередующимися изогнутыми комнатами и странными извилистыми линиями повсюду, он был увенчан странными шпилями из стекла и металлической нити, которые делали его бельмом на глазу у некоторых.

Эмелин родилась в доме Бельфлер в конце брака Фицроев. Она оказалась более чем желанной гостьей. Эмелин говорила полными предложениями в два года, умела читать и писать в четыре и закончила свое первое стихотворение в пять. К десяти годам она закончила программу, эквивалентную программе колледжа с преподавателями, могла говорить на шести языках и написала несколько полных рукописей.

Ее первая и единственная книга была опубликована в день ее 12-летия. "Мир без дверей" оказался хитом (настолько, что его до сих пор печатают в современную эпоху), а популярность и молодость Эмелин годами были в заголовках газет. Вскоре эта звезда померкла, когда стало известно, что Эмелин отказалась покидать дом Бельфлера, и часто можно было услышать, как она разговаривает сама с собой в пустых комнатах. После смерти отца в 1941 году она осталась единственной в доме.

В возрасте 26 лет она исчезла в доме Бельфлер, оставив записку следующего содержания: "В конце мы находим мир. Игра - это единственное , что нужно. Все остальное вращается вокруг него как запоздалая мысль. Я иду к нему сейчас, потому что другого пути нет. И теперь я знаю, что этого никогда не было" После тщательного осмотра территории ее брат Марк Фицрой (1912-1966) объявил ее мертвой в 1955 году. Ее смерть официально зарегистрирована как самоубийство, хотя тело так и не было найдено.

CUT ALONG THE LINE

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

Следственный пост днем

КРАТКОЕ ЗНАКОМСТВО С ПОСТОМ: Пост одинок и, возможно, страдает от антиобщественных наклонностей, хотя он хорошо это скрывает.

КРАТКИЙ ОБЫСК В ПОЧТОВОМ ОТДЕЛЕНИИ: Поисковый запрос обнаруживает зеркало в стиле барокко, спрятанное под кроватью. Он высотой с человека и не имеет никаких опознавательных знаков или опознавательных знаков. Искусство (Работа со стеклом) или Искусство (Металлообработка) рулон идентифицирует его как французское или швейцарское с конца 1800-х гг. Тщательный обыск квартиры: обыск днем или ночью, показывает, что все продукты в холодильнике Post имеют срок годности с марта, хотя еда не гнилая. Заметить это стоит 0/1 САН от неестественного. Если еду выносят за пределы здания Macallistar, она мгновенно разлагается. Заметив, что это стоит дополнительных 0/1 SAN от неестественного и +1 Коррупции.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

Следственный пост ночью

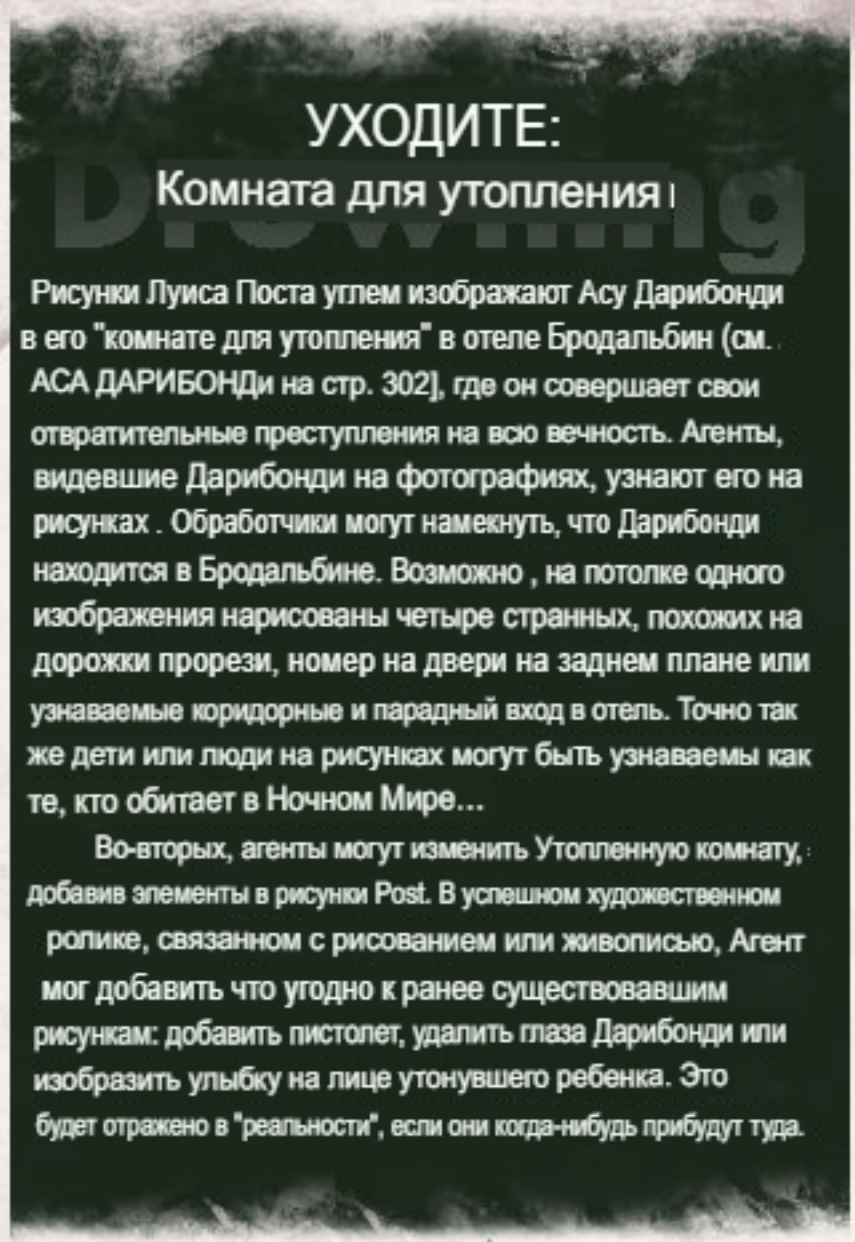
Смотрю В ЗЕРКАЛО БОЛЕЕ 10 МИНУТ: видно отражение расплывчатой фигуры. Он исчезает, если смотреть на него прямо. Фигура , кажется, совершает танцевальные движения руками и головой, но что это: такое в точности, никогда не видно. Наблюдение за этим стоит 0/104 САН от неестественного и добавляет +1 к коррупции.

ИСКЛЮЧЕНИЕ "РАБОТЫ": текущая работа поста с углем, которой нет днем, представляет собой кошмарную мешанину ужасных образов. Есть утонувшие младенцы с раздутыми, намокшими телами, когтистыми руками ,: погружающимися в тазы, запутанными пуповинами, обернутыми вокруг шеи. Его работа теперь насчитывает сотни страниц, каждая из которых более отвратительна и ужасна, чем предыдущая. Просмотр этих ужасных страниц обходится зрителю в 0/104 САН от насилия. Если Пост обнаруживает Агентов в своей комнате ночью, он: безжалостно атакует ножом для стейка, который держит в кармане как раз для такого. случая, останавливаясь только в том случае, если убит или выведен из строя.

CUT ALONG THE LINE

Ларс Пост

УХОДИТЕ:
Комната для утопления



Рисунки Луиса Поста углем изображают Асу Дарибонди в его "комнате для утопления" в отеле Бродальбин (см. АСА ДАРИБОНДи на стр. 302], где он совершает свои отвратительные преступления на всю вечность. Агенты, видевшие Дарибонди на фотографиях, узнают его на рисунках . Обработчики могут намекнуть, что Дарибонди находится в Бродальбине. Возможно , на потолке одного изображения нарисованы четыре странных, похожих на дорожки прорези, номер на двери на заднем плане или узнаваемые коридорные и парадный вход в отель. Точно так же дети или люди на рисунках могут быть узнаваемы как те, кто обитает в Ночном Мире...

Во-вторых, агенты могут изменить Утопленную комнату, добавив элементы в рисунки Post. В успешном художественном ролике, связанном с рисованием или живописью, Агент мог добавить что угодно к ранее существовавшим рисункам: добавить пистолет, удалить глаза Дарибонди или изобразить улыбку на лице утонувшего ребенка. Это будет отражено в "реальности", если они когда-нибудь прибудут туда.

Ава Те Анины -ярусы....

Луи Пост за постом открыто отвечает на любые вопросы Агентов, ничего не утаивая. Он ведет себя несколько огорченно из-за состояния своей квартиры. Во время собеседования он одновременно вежлив и весел и может даже провести Агентов по помещению, если его попросят.

Луи Пост ночью Ночью Луи занимается своим ремеслом с помощью большого зеркала в стиле барокко, которое он держит под кроватью. Он несколько минут сидит за своим чертежным столом лицом к зеркалу и начинает свою работу с того, что задает вопросы отражению пустой комнаты. Через некоторое время слышен голос, отвечающий на его вопросы, но он тихий и его трудно расслышать.

Когда его спросили о Райте после наступления темноты, он мало что может сказать, кроме того, что слышал, что она переехала к кому -то из "наверху".

Майк Северс, агент Поста Агент Поста - Майк Северс (белый мужчина, 61 год), опытный представитель иллюстраций, который содержит небольшой, тесный офис в Верхнем Ист -Сайде. Что касается Северса, то Пост сошел с ума и оттолкнул всех своих бывших клиентов. Он фактически завершил свою карьеру в Нью-Йорке всего за три месяца - рекорд, саркастически добавляет Северс. Он говорит , что пост был многообещающим и мог бы стать следующим крупным художником-фантастом. Вместо этого он просто исчез с карты.

Северс не имеет личной заинтересованности в благополучии Поста. Он руководит более чем 50 внештатными художниками, и у него мало свободного времени для эмоций. Кроме того, Пост вряд ли первый художник, который вышел из себя.

Ночные этажи.

бесконечный и ахиф

В комнаты Ночных этажей, бесконечные и меняющиеся, ночью можно попасть через дверь на крыше или через арку в квартире Мишель Ванфиц в здании Макалистар. Они представляют собой промежуточное состояние между реальностью Земли и сюрреализмом Ночного Мира, те туманные пограничные области мысли, которые в конечном итоге приводят к С а rc os а. Только Агенты с уровнем коррупции 1+ могут попасть на Ночные этажи через дверь на крыше. Несопровождаемые агенты с сопровождением , которые открывают дверь на крыше ночью, находят только пустую крышу.

На Ночных Этажах реальность гораздо более неустойчива , чем на Земле, но более стабильна, чем на Каркозе. Интенсивные мысли и чувства влияют на реальность Ночных этажей. Чем более концентрировано чувство или убеждение, тем серьезнее физические изменения.

Эти эффекты являются кумулятивными и тотальными. Если один человек достаточно сильно верит во что-то на Ночных этажах, это может стать реальностью для всех остальных присутствующих, это может привести к проблемам, целеустремленные люди и религиозные фанатики могут вызвать чрезвычайно странные и постоянные проявления, в то время как люди без мотивации заканчивают тем, что заканчивают тем, что заканчивают тем, что заканчивают меньше тупиков.

Ночью дверь на крыше открывается в призрачный Курительный зал и коридор, ведущий в квартиру Ночного менеджера мистера Кастена,

Вигх Менеджер

оба на четвертом этаже. После четвертого этажа комнаты бесконечно поднимаются вверх.

Декор ночных этажей всегда поздневикторианский или эдвардианский, с конца 1800-х до 1930-х годов, хотя он варьируется от изысканной отделки до дешевых обоев. Некоторые номера безукоризненно ухожены и обставлены. Другие представляют собой заболоченные мусорные кучи.

Иногда слышно, как люди разговаривают или их замечают, пересекающими отдаленные перекрестки коридоров, но лишь очень редко к этим людям можно подойти или расспросить. Миани исчезнет до того, как появятся Агенты . Другие говорят на неизвестном языке. Третьи убегают от любого, кто их преследует. Эти бедные души - остатки личностей, полностью поглощенных Королем в Желтом. Теперь они повторяют действия без смысла, снова и снова, для удобства. (См. Повторители на стр. 341.)

Некоторые на Ночных Этажах сохранили чувство собственного достоинства, а также странные мотивы: Марк Рорк, Мир Кастень и Продавец Энциклопедий. Эти люди существуют в Ночном Мире, пытаясь завершите свои незаконченные земные дела.

Макс "Я не

Зал для курящих в Аэропорту

Первая комната Ночных этажей, в которую можно попасть через дверь на крыше, всегда является комнатой для курящих. Это большая, уютная зона, напоминающая го века. Стены оклеены бархатными обоями, а на полу расставлены мягкие кресла из бордовой кожи. В одной стене постоянно горит большой очаг . Барная стойка в углу доступна для любого желающего. В нем всегда много вина, бокалов , немаркированных ликеров и ликеров, горьких напитков, вермутов, оливок, лаймов, лимонов, апельсинов и других барных товаров. В противоположном углу встроенный хьюмидор содержит широкий ассортимент лучших сигар.

Одна стена занята книжными шкафами от пола до потолка из розового дерева, к которым постоянно прикреплена стремянка на колесиках, проходящая посередине полок. Книги и фолианты в твердом переплете разных размеров, но все они содержат старинные порнографические фотографии. Все участники этих сцен носят маски, и многие из них разыгрываются в тщательно продуманных костюмированных сценах.

От разнообразия видов деятельности захватывает дух, а

МНЕНИЕ:
Последствия ночных этажей

Для входа на Ночные этажи через дверь на крыше требуется Cornuption 7+. Те, кто путешествует с агентом, у которого есть коррупция 74, также входят. Их коррупция автоматически увеличивается до 7.

ПУТЕШЕСТВИЕ: Каждая попытка передвижения по Ночным этажам требует рулона SAN. Тот, кто идет впереди , делает один бросок для всей группы. Агент, заполняющий список, должен указать, какой тип движения он надеется получить: "Я двигаюсь низко к зеленым дверям" или "Я иду боком в комнату для курения". Если проверка SAN завершается неудачей, Агент покрывает выбранное отклонение. Если бросок SAN завершается успешно, Агент теряет 7 SAN из-за неестественного или 7 WP (выбор игрока, поскольку он видит, как Ночные Этажи сдвинулись и изменились, каким-то образом препятствуя их движению в обратном направлении.

Проявления; У тех, кто работает на Ночных этажах, минимальное количество встреч с проявлениями (см. Проявления на НОЧНЫХ этажах на стр. 104), равное самому высокому показателю коррупции среди этих Агентов. После этого момента те, кто хочет уйти, должны сказать об этом, и фойла САН бросит, как указано выше. Те, кто вместо этого преуспевает в броске SAN, не могут выйти и сталкиваются с другим проявлением. Этот процесс повторяется до тех пор, пока Агент не найдет выход.

Меняется и время: Шесть часов передвижения по Ночным этажам каким-то образом занимают несколько секунд в реальном мире. Дорожки, коридоры и двери постоянно меняются. Дверной проем, который в один момент открывается на лестницу, в следующий момент может открываться в комнату или в лифт. Эти изменения становятся все более частыми по мере того, как агенты дольше остаются на Ночных этажах.

ПОТЕРЯ ЗДРАВОМЫСЛИЯ И КОРРУПЦИЯ: Любой Агент, который теряет более одного очка ЗДРАВОМЫСЛИЯ в результате одного события или который обладает Коррупцией 2+, находясь на Ночных Этажах, может повлиять на реальность Ночных Этажей. То, что Агент говорит или думает, может сбыться странным образом. Эти эффекты должен определять Обработчик, но результат таких "пожеланий" никогда не должен быть предсказуемым или контролируемым. (Правила и рекомендации см. В CarcoSA на стр. 373.J

•Временное помешательство НА ночных этажах: Те, кто временно погружается в сон на Ночных Этажах, не страдают от негативных последствий до тех пор, пока не вернутся в реальный мир. Наиболее распространенным результатом возвращения в реальный мир является желание сбежать из здания Маколлистора. (См. REE на странице 69 Справочника агента. I

РАССТРОЙСТВА, возникающие НА ночных этажах: Расстройства, возникающие на Ночных этажах, не проявляются до тех пор, пока Агент не вернется в реальный мир. Распространенные расстройства, возникающие на Ночных этажах, включают паранойю, расстройство просачивания, диссоциативное расстройство идентичности, связанную с замкнутостью фобию, одержимость, обсессивно-компульсивное расстройство или расстройство деперсонализации.

ПОСТОЯННОЕ БЕЗУМИЕ НА НОЧНЫХ ЭТАЖАХ: Несчастные подростки, которые попали в О-САН, находясь на Ночных этажах , вынуждены оставаться и исследовать. Они могут заметить извилистый след из ярких конфетти и сувениров для вечеринок, ведущий через бесконечные комнаты. Поощряйте сторонника такого потерянного Агента провести еще один ролевой момент , когда они попытаются заставить других членов своей группы пойти с ними дальше в тупик, прежде чем они потеряются.

ВЫХОД: Выход из Ночных этажей в "реальный" мир требует, чтобы Агенты столкнулись с рядом проявлений , равных самому высокому рейтингу коррупции в группе, а затем для Агента, ведущего путь, заявить , что они пытаются найти выход, не срывая рулон SAN. Это каким-то образом приводит их в зал для курения с четким видом на дверь обратно в Macollistar, если вместо этого им это удастся, они столкнутся с другим проявлением (см. Проявления НОЧНЫХ ЭТАЖЕЙ на стр. 1 04].

фотографии включают в себя множество человеческих странностей, обычно встречающихся на выставках на рубеже 20-го века, их пороки развития, используемые в полной мере для их сексуального потенциала. На фотографиях также изображен ошеломляющий ассортимент странного оборудования, а люди подвешены к странным приспособлениям или заключены в лаборатории из кожаной пленки и марлевых занавесок.

Ни в одной из этих работ нет текста, даже названий или информации о публикации. По усмотрению Куратора некоторые люди на этих изображениях могут показаться Агентам знакомыми. Они могут напоминать жильцов здания, или Облигации Агентов, или самих Агентов. Это стоит 0/1 САН от неестественного, чтобы засвидетельствовать. В этой непристойной и необъяснимой коллекции десятки тысяч старинных фотографий. Все здесь, все начинают.

Жильцы Ночных этажей и другие

Многие люди обитают на верхних этажах здания Макал-листар ночью. Это потерянные и безумные, те безвозвратные души, которые перешли на Ночные Этажи. Некоторые нашли этот путь случайно, а другие - в результате интенсивных исследований. Все сожалеют о том, что нашли его. Они живут так, как дан ~~k carica~~ату ~~res bevil ovisovuvse dark cari~~рисует мрачные карикатуры на то, чем они когда-то были.

Дэвид Лэнгфорд ,

этот несчастный ремонтник кабельного телевидения, оказался в ловушке на верхних этажах с 20 марта 1995 года, когда он попытался отсоединить соединение в кабельной коробке на лестничной площадке верхнего этажа, когда день сменился ночью. Ему кажется, что по меньшей мере полгода он блуждал в поисках выхода, ел старый торт и закуски, пил шампанское и пиво. Чудесным образом, до сих пор его разум деградировал лишь незначительно, поскольку ему еще предстоит пообщаться с кем-либо из странных людей, которые называют Ночные этажи домом. Он прячется при малейшем признаке шума, прячась в любой из множества заброшенных комнат, пока звуки не стихнут.

Испуганный и дезориентированный, Лэнгфорд выпрыгивает из дверного проема, если он подслушивает, как агенты обсуждают федеральные или полицейские вопросы, или если он видит их с оружием наготове

Галстук Дэвида Лейна »

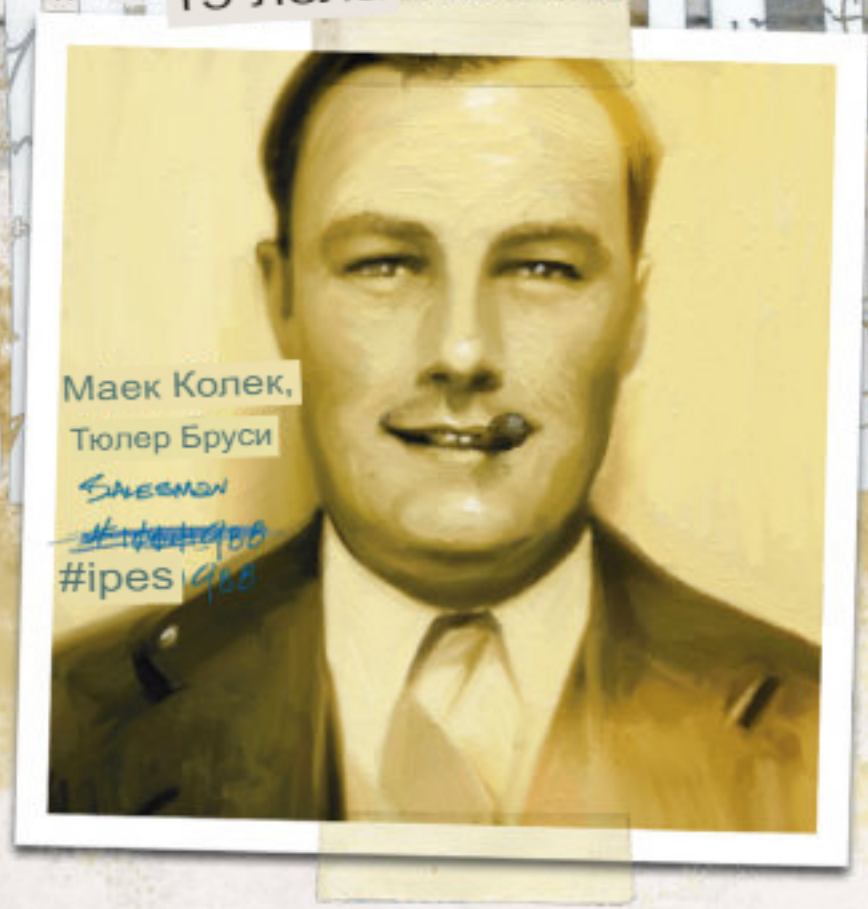
или ношение униформы. Он срывается, снова и снова бормочет свою историю и умоляет освободить его из "тюрьмы", поскольку он бессвязно ссылается на здание Макал- листар.

Еще не поздно спасти Лэнгфорда. Если Агенты смогут вывести его с ночных этажей и отправить домой, для него даже возможно выздоровление после интенсивной психотерапии или пребывания в психиатрической больнице (возможно, в доме в Дорчестере; см. ТОМ "СЕКРЕТ 1 32).)

Марк Рорк Эту

загадочную фигуру часто можно встретить в Зале для курящих. Его сленг и одежда относятся к 1930-м годам, как и его знание текущих событий. Дородный мужчина в ужасном парике, он всегда курит сигару и потягивает напиток. Его бурное поведение меняется от спокойного до свирепого за считанные секунды из-за самых безобидных замечаний. Питая мало уважения к кому-либо, кроме самого себя, Рорк никому не отвечает , даже полиции, и отказывается отвечать на вопросы. Если агенты относятся к нему по-доброму, он несколько откровенен. Рорк - Ретранслятор - душа , навсегда захваченная приливным притяжением Ночного Мира- - и никогда не сможет по-настоящему убежать.

Он утверждает, что живет на седьмом этаже " Отеля", как он называет здание Макаллистар (1 если его еще раз спросят об этом, он скажет: "ОТЕЛЬ БРОДАЛ-БИН, ТЫ ОГРОМНАЯ ЗАДНИЦА!"), Он хорошо знает всех жителей, включая Райта. Гейл, как он ее называет, "милый ребенок", а теперь живет с "жутким



УХОДИТЕ: Что есть Что

Марк Рорк мог бы узнать Агента с самым высоким рейтингом коррупции. Он ведет себя так, как будто этот Агент, который никогда раньше не встречался с Рорком, является доверенным лицом и другом. Рорк намекает, что после того, как Агент сбежал из "заминированного люка" и бросил "Джи-мен", он и Агент нашли путь к "туннелям". Рорк совсем не был уверен, что когда-нибудь снова увидит Агента, с тех пор как он или она нашли свою "бутылку", но он рад видеть их сейчас. Затем он умоляет их помочь ему вернуться в лабиринт Шепота.

Если Агент не подыгрывает, Рорк отмахивается от них как от "самозванцев". Если Агенты действительно подыграют, Рорк может описать любое количество событий, происходящих в ходе операции, "Как Карта, сделанная из кожи". Например, он мог бы говорить о Бэле, танцующем клоуне или странных навязчивых идеях доктора Френда, как будто Агент был знаком с этими вещами; см., НАПРИМЕР, КАРТУ, СДЕЛАННУЮ из КОЖИ , на I странице 256j. Вскоре он понимает, что Агент не тот, за кого себя выдает, и в гневе срывается с места.

продавец" на шесть. Рорк менее разговорчив о своей собственной жизни, хотя и говорит, что знает ночного управляющего Отелем, человека по имени Кастень ("даго", - шепчет он и удивляется и сердится, если Агенты обижаются). Если его спросят, он проводит Агентов в квартиру ночного менеджера. В остальном от него мало толку , если не считать пьяных анекдотов или словесных оскорблений.

Если провести проверку его биографических данных в реальном мире с помощью бюрократического списка, имя Марк Армин Рорк появится в досье о пропавших без вести с 1933 г. Он был неженатым продавцом от двери до двери в компании Fuller Brush Последний известный адрес: Отель Бродалбин, Нью-Йорк, Нью-Йорк. Никакой уличной рекламы не дается.

Свободная когтистая Собака ;

Собака обитает во многих комнатах Ночных этажей и здания Макалистар, бродит с места на место, ест остатки праздничных закусок, гадит в коридорах и вообще устраивает беспорядок. Далекий от злонамеренности, он в основном держится в стороне. Он виден только тем, у кого есть Corruption 2+. С другой стороны, Собаку можно наблюдать только через последующую математику ее движений, звуков и запахов. Осознание того, что они никогда не смогут полностью увидеть саму Собаку, стоит 0/1 D4 CAH от неестественного.

Собака - крупный, серый, длинношерстный мастиф. Тупо послушный любому, кто его кормит, Пес слишком медленный и неуклюжий, чтобы представлять серьезную угрозу. По какой-то причине он - единственный призрак в Макал- листаре, который может перемещаться в любом месте здания в любое время дня и ночи. время, день или ночь, время, день или ночь, время,

Продавец энциклопедий

Таинственный Продавец Энциклопедий время от времени посещает здание Макаллистар, хотя агенты с Кормом 4 или ниже могут видеть его только краем глаза. Лихая фигура в костюме в тонкую полоску и двухцветных туфлях, держащая большой портфель, его часто можно увидеть в Macallistar или на ночных этажах, пробегающего мимо открытых дверей или через суть коридоров.

Агенты с уровнем интеллекта 5+ могут гораздо легче увидеть продавца энциклопедии, но только на расстоянии. Они могут следовать за Продавцом, но никогда не смогут догнать его. Во время этой погони они страдают от различных проявлений, в конце концов теряя его след. Продавец энциклопедий - это душа без мир. Даже после того, как он нашел свою Бутылку Души, он был

С тобой, тки,? орех в моих ноликах.

обреченный скитаться, несбывшийся. Он надеется заманить других на подобную участь, чтобы у него была компания в вечности. Никаких статистических данных о нем не приводится, потому что агенты никогда не встречаются с ним лицом к лицу.

автор

Автор - загадка. Его никогда не видели. Единственные следы его кончины можно найти на страницах его пьесы, которые он оставляет вокруг здания. Поздно ночью его можно было слабо услышать, когда он, спрятавшись в одной из многочисленных комнат Ночных этажей, печатал и снова и снова слушал одну-единственную граммофонную пластинку.

Агент, у которого есть 3+ Corruption, может найти комнату Автора и привести к ней других. Изнутри это похоже на гостиничный номер. В комнате полный беспорядок. Одетая в пропитанную потом одежду винтажных 1930 -х годов и выброшенные пустые бутылки из-под контрабандного самогона, тесная комната пропахла застарелым дымом и испорченным алкоголем потом. Автора там никогда нет.(См. ВЫХОД: КОМНАТА ПРОПАВШИХ без ВЕСТИ на стр. 246.) На кровати распахнут маленький чемодан : путешественник Освальда с крапчатыми зелеными боками и инициалами JCL на его замковой пластине. ЛИНЦ.

Пишущая машинка - потрепанный портативный "Ремингтон-Ремет" 1929 года выпуска. Он занимает небольшой дубовый письменный стол. Повсюду разбросано множество пустых страниц. Авторский почерк там никогда не встречается. Если Агенты сравнивают отпечатки на пишущей машинке со страницами таинственной пьесы, найденными в "Макалистаре", те , у кого криминалистика составляет 20% или больше, или кто делает успешный бросок на +20%, обнаруживают, что они совпадают.

На полу рядом со столом стоит старинный фотограф , который начинает воспроизводиться, когда кто-нибудь его рассматривает. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Пластинка называется Whatever Happened to Abby, написана Филом Хартом и группой Heart Heps и выпущена в 1928 году. Агенты, которые видели дауна в парке Вашингтон-сквер во время брифинга , узнали фонограф. Это тоже стоит 0/1 САН от неестественного.

Менеджер по борьбе

Анри де Кальвадос Кастень, ночной менеджер здания Макалистар, живет в беспорядочной, тесной квартире недалеко от Зала для курения. Он:

Эгейский
Клавиухорды
были поражены

УХОДИТЕ:
Секреты самого
Императорская династия

Любое имя из "Невозможных пейзажей" можно было бы найти в свитках книги Кастена "Имперская династия Америки". Также в книге представлены более ранние родственники Кастена, Огастес Частень и его сын, Габриэль Кастень. В отличие от Анри, их можно было бы найти в реальных записях на Земле. В этой линии существует много других имен , как воображаемых, так и реальных.

Умные обработчики могут заложить основу для того, чтобы один из Агентов сам был наследником империи, занесенным в списки, за которым вскоре будут охотиться оперативники Кастена. Видеть имя Агента в списках стоит 1/1САН от неестественного.

Его редко можно увидеть за дверями его дома, и только ночью.

Кастень договаривается, кто в каких квартирах проживает, устраняет протечки и тому подобное, хотя из-за своего ночного характера его редко можно увидеть за выполнением своих обязанностей. Кастень утверждает, что работает на Суперинтенданта, партию, которую он не назовет. Он ничего не знает об ARTLIFE или представителе компании Синтии Лечанс и отрицает, что они управляют зданием Macal- listar.

Ксацинь - старый, очень старый человек. Он ходит прихрамывая, что указывает на какую-то изнурительную болезнь или инсульт. У него седые и нечесаные волосы, и он очень похож на низкорослого больного Эйнштейна. Он одевается в изысканную, но старую одежду, напоминающую конец XIX века. В его голосе слышен слабый акцент, возможно , среднеевропейский или русский, который почти стерт его родным языком, английским. Если его спросят, он скажет , что изначально говорил по-тартессиански. Агент, владеющий археологией на уровне 50% или выше или историей на уровне 70% или выше, или который делает бросок того и другого, распознает "тартессиан" как. иберийскую культуру, исчезнувшую с эпохи лрона.

Кастень тихий, вежливый и, по-видимому, добрый, но часто те, кто получает его доброту, могут почувствовать искусственную природу его бонмотов и притворную- удивительная природа его голоса.

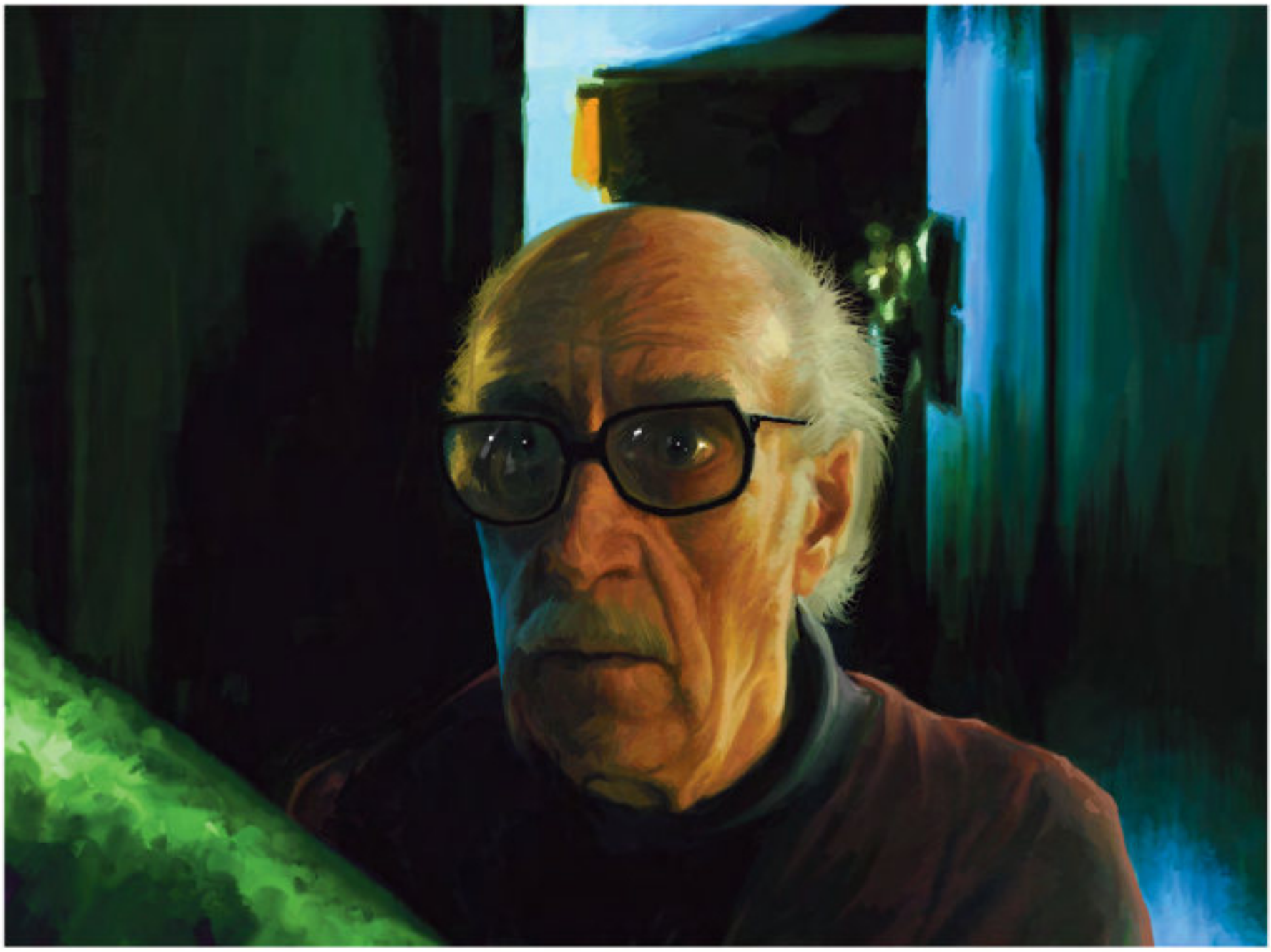
Кастень трудно оценить. Он одновременно и щедр, и намеренно скрытен. Его прошлое окутано намеками. Единственным свидетельством личной истории являются старые черно-белые фотографии разбомбленных городов с бессмысленными надписями на стенах квартир: "Тюльпаны в центре города" или " Государственная карета". На других фотографиях изображены неопределенные сцены боя, на которых изображены группы людей, возможно, беженцев. Кастень только быстро указывает на лица в толпе и говорит: "Отец, мать, Анна, Кристиан..." Он отказывается подробно говорить о ком-либо из них, говоря только, что все они погибли во время "войны". Он не уточняет, на какой войне. Если его спросят о его происхождении, он ответит, что родился в стране или городе под названием Каркоса. Он отказывается от конкретики. Он не хочет обсуждать "старые времена".

Если его спросят о Райт, он объясняет, что она живет на шестом этаже с "продавцом". На самом деле он мало что знает об этой паре, кроме того, что они тихие и каждый месяц платят вовремя наличными. Он говорит, что другие жильцы знали бы гораздо больше.

Квартира Кастень от стены до стены завалена старыми пожелтевшими газетами и журналами, не более поздними, чем 1940 год. У некоторых есть совершенно причудливые заголовки, которые указывают на энтропийную природу Каркозы и Ночных этажей. Например, заголовок "Нью-Йорк Трибьюн" от 1 июля 1923 года гласит: "Русско-германский пакт рушится, Вена освобождена". Огромный объем и очевидный возраст этих причудливых бумаг стоят 0/1 САН от неестественного.

В запертой спальне Кастена находится его самый ценный секрет. Здесь он поддерживает Имперскую династию Америки, пачку потрепанных и изношенных рукописных.

те Де Купе КАстауокас



страницы, которые отслеживают какую-то сложную родословную.

Имя Кастена лежит внутри среди сотен других. Если это обнаружат Агенты, это приведет беднягу в безрезультатное, убийственное безумие. Когда его усмиряют, он кричит: "Нет! Нет! Корона моя! Мой!" Однажды сдержанный, он больше ничего не говорит на эту тему. Он только надувает губы, тихо бормоча что-то себе под нос на неизвестном языке.

Анри Кастень - двоюродный брат Хилдред Кастень, еще одной жительницы Ночного Мира. Подробности) см. в разделе Хилдред КАСТЕЙН на стр. 326. Эти двое иногда встречались. Каждый из них ожесточенно оспаривает притязания другого на корону. Тол

Суперинтендант :

Суперинтендант, к которому обращается Кастень, - это его эвфемизм для Короля в желтом, покровителя Ночных Этажей. Если его правильно подтолкнуть, мистер Кастейн может привести любого Агента, у которого есть О SAN (помните, такие Агенты не "теряются", пока не вернутся в реальный мир), на встречу с Супер. Если такой восприимчивый Агент согласится поехать с мистером Кастеном, его судьба остается на усмотрение Куратора. Скорее всего, это путешествие является окончательным.

В противном случае Кастень отказывается вдаваться в подробности о Супер. Он говорит только, что Управляющий живет "наверху" и сегодня вечером устраивает вечеринку.

Управляющий каждый вечер устраивает вечеринку.

Проявления ночных Этажей

Следующие примеры сюрреалистического ужаса могут быть использованы практически где угодно, в любой операции этой кампании, лишь с небольшими изменениями.

Бутылка

Один Агент замечает черно-белые фотографии в рамках на стене. Они изображают странное множество людей, смотрящих в камеру с пустыми лицами. Каждый из этих людей одет в одежду 1930-х годов и держит бутылки странной формы различных дизайнов. На каждой фотографии красуется одно-единственное имя, написанное чернилами твердой рукой: А. ДАРИБОНДИ, Э. ЛОСЕТТ, Дж. ЛИНЦ., Э. МОЗБИ, Д. КАРВЕР, Г. ТОПЧИК, Х. ЛУНДАЙН и другие.

На последней фотографии изображена одинокая темная бутылка , стоящая на полу, а на дне написано название Агента с самым высоким рейтингом кормообразования. Это бутылка Агента из Лаборатории Шепота. Если прикоснуться к фотографии, Агент получает +1 Усиление и слышит почти беззвучный шепот: " Страшно попасть в руки живого Социального живого Бога". Это стоит 0/1 САН от неестественного.

Коробка:

Примерно в 20 метрах по коридору открывается дверь. Пара рук в длинных кальсонах ставит деревянную коробку на пол в коридоре, а затем дверь закрывается. Руки принадлежат афроамериканцу со шрамами от ожогов на запястьях. Пока дверь открыта, Агенты слышат взрыв далеких аплодисментов, как будто из огромного театра по длинному коридору. Звук исчезает, когда дверь захлопывается.

В коробке находится древняя на вид латинская книга: с надписью Hygromanteia (см. стр. 350), дюжина стеклянных пузырьков, наполненных стручками дыни (см. стр. 345), и серебряная мантия из пластика. Печать на коробке гласит: Декрейг Корт, Лидс, ул. Кемпера и Уайтхорса, Чикаго, Иллинойс. Открывая дверь, из которой вышла коробка, вы обнаруживаете шкаф для метел размером с половину комнаты без выходов. Это стоит 0/1 САН от неестественного.

Декранн -в Sns - к Ма Бериге -те Дуке Арен.

Велосипедчика

Внезапно и без предупреждения раздается громкий перезвон. Его источник не может быть обнаружен. Оно исчезает в ничто, в мгновения, подобные эху. Это стоит 0/1 SAN от Ит до нуля unn в u r al. Это может привести к тому, что агенты будут извлекать оружие, т. не происходит. Что еще хуже, если их оружие уже вынуто, любой, кого я обманываю матери кто не выполняет бросок САН-франциско, случайно разряжает оружие. Я склоняюсь к мотыльку

Несколько мгновений спустя далеко впереди по перпендикулярному коридору пробегает группа людей в серебристых одеждах и белых масках. К тому времени , когда агенты прибывают на место, фигур уже нигде не видно.

Заводной Ребенок

Неподалеку слышится позвякивание музыкальной шкатулки. Если Агенты преследуют, они обнаруживают Заводного Ребенка (см. страница 338). Он медленно катится и останавливается перед ними, и

Приглашение Декрейга

его пасть открывается и закрывается с щелчком.

На обороте у него приглашение, напечатанное на тонко оттиснутом пергаменте и адресованное ЯНУ ФРЕДЕРИКУ ДЕКРЕЙГУ, ЗАКЛЮЧЕННОМУ 125101. В записке говорится:

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ ВО ДВОРЦЕ. МАСКАРАД В ЧЕСТЬ НОВОГО КОРОЛЯ. ПРИХОДИТЕ ОБЕДАТЬ. ПРИХОДИ ПОТАНЦЕВАТЬ. приходить.

Если Агенты отворачиваются от ребенка, он исчезает. Это стоит 0/1 D4 SAN от неестественного. Приглашение сохраняется, если кто-то заберет его у ребенка до того, как оно исчезнет. Упустил свой шанс. Он всегда нуждается.

Танец

Агенты находят целый бальный зал, полный марионеток в человеческий рост. Пары марионеток раскачиваются и танцуют, их нити исчезают в темноте. Официантки- марионетки приносят пустые стаканы к столикам посетителей. Группа Марионетте, кажется, играет успокаивающую мелодию (на самом деле Victrola под сценой, воспроизводит запись без опознавательных знаков). Это стоит 0/1d4 SAN от u nn в u r al.

Марионетки полностью игнорируют Агентов. Осмотр затемненного потолка, возможно, с помощью штабелирования столов, показывает, что струны зафиксированы на дорожках без какого-либо оператора, двигаясь самостоятельно. Это открытие стоит 1/16 САН от неестественного.

Доктор

Агенты видят высокого, грузного, лысеющего мужчину белого цвета в рубашке с короткими рукавами, застегнутой на пуговицы, и ветровке "Бостон Ред Сокс". Он появляется из двери перед Агентами и быстро уходит от них. Он не останавливается, не оборачивается и не узнает их. Он входит в другую дверь впереди, четко произнося при этом "двадцать семь".

Если эта дверь закрывается без Агентов с другой стороны, и они открывают ее, то обнаруживается пустой гостиничный номер без выходов. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Если Агенты подождут, мужчина появится через минуту или две. Если они идут в ногу с этим человеком, они обнаруживают, что он проходит через двери и увеличивает количество на единицу, когда входит и закрывает за собой каждую дверь. Он не отвечает на вопросы, а только кивает и улыбается.

Если агенты пытаются подчинить человека, он борется и сопротивляется, при необходимости применяя смертельную силу. Затем он делает все возможное, чтобы продолжать ходить от двери к двери. (См. Д-Ра Ричарда Ф. ДАЛЛАНА, АДМИНИСТРАТОРА УЧРЕЖДЕНИЯ, ПО ДНЯМ На стр. 178.) Если его схватят, он ничего не скажет. Он только хрипит и смотрит на свои ботинки. Если его каким-то образом притащить обратно к выходу с Ночных этажей, он исчезнет, когда вернется в реальный мир. Его исчезновение стоит 1/16 САН от неестественно.

Далеко Никогда Не Сдается.

Путеводитель по мечтам

Агенты натыкаются на комнату, полную книг без опознавательных знаков. Любой, кто открывает любую книгу, обнаруживает, что это Библиотека тоскующего человека Луиса Лама (Харкорт Брейс, 1941). В рассказе о бродяге, который потребляет книги как еду, в мельчайших подробностях описывается сон , который однажды приснился Агенту, читавшему его. Это стоит 0/1 D4 SAN от неестественного. Все книги кажутся идентичными, но сон в каждой из них разный. Любой Агент , который берет книгу и открывает ее, открывает ее: для своей мечты. #я в книжном магазине Asp tihs

Хватайте Их, Ребята!

Внезапно из глубины Ночных этажей раздается автоматная стрельба. Агент, владеющий огнестрельным оружием на уровне 40% или выше, или совершивший успешный бросок, идентифицирует его, скорее всего, как 45-й калибр. Он замолкает после леденящего кровь мужского крика.

Агенты, преследующие источник стрельбы, натыкаются на огромный пустой бальный зал, в котором пахнет порохом. Пол Its покрыт странными следами крови , которые ведут от большого центрального пятна в другие залы, чтобы исчезнуть. Десятки гильз 45-го калибра лежат на полу, только что выпущенные. Больше ничего не найдено. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Отправьте гангстеров в погоню за J0 he finds the W. Labyrinth.

Закуски

Элегантно одетый маленький темноволосый официант подходит к следователям, неся блюдо с закусками. Официант говорит на языке, который никто не может определить, но кажется достаточно дружелюбным. Он предлагает желатиновые закуски со своего подноса.

Тщательный осмотр закусок обнаруживает единственного, по-видимому мертвого, крошечного золотого жука в центре каждого кубика желатина. Это стоит 1 САН от беспомощности для любого, кто съел его, не осмотрев сначала. Такие Агенты проглотили Золотого Жука. (См. GOLD BUG cn, стр. 346.)

Реалистичный:

Агент находит золотую скульптуру золотой рыбки, лежащую без присмотра посреди пола. Его мастерство ремесленника захватывает дух. При ближайшем рассмотрении это почти кажется реальным. Кто-нибудь кладет его себе в карман несколько минут спустя обнаруживает живую золотую рыбку, покачивающуюся там на своем месте . Это стоит 0/1 САН от неестественного.

Как по маслу ,:

вдалеке слышится пение маленькой девочки. Ее находят в пустом танцевальном зале, танцующей под мелодию, которая исходит из неизвестного источника. Она покрыта белым, похожим на марлю материалом, который скрывает ее черты. Кружась по кругу и напевая на чужом языке, она игнорирует все вопросы.

Если ее не беспокоить, она успокаивается, ее танец и голос замедляются с течением времени. В конце концов она застывает на месте и больше никогда не двигается. Любой, кто прикоснется к марле в любой момент, заставит ее развалиться на тысячу кусочков часового механизма; она была автоматом. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного. Те, кто осматривает детали, находят на каждой детали клеймо изготовителя "Дж. КАСТЕНЬ", написанное причудливым закольцованным шрифтом , а также надпись "ФР. 1435".

#m #no -t6 Макс -асм

Маве - тиджения - тикс Дуги

Любовники

Агенты слышат энергичные занятия любовью. Если они отследят его , то найдут гостиничный номер, где кровать залита кровью и осколками хромированного металла. На боковом столике лежат старый шприц и набор для приготовления героина. Два дробовика спрятаны под брошенным на пол покрывалом, а также чемодан, наполненный купюрами серии D 1933 года на сумму 1 50 000 долларов, залитыми кровью. В комнате никого нет, хотя слова "ГДЕ МОЯ БУТЫЛКА?" написаны на стене неидентифицируемым иссиня-черным ихором. Обнаружение этого стоит 0/1 D4 САН от насилия.

Люди в масках

Два человека пробегают через проем в конце дальнего коридора слишком внезапно, чтобы их можно было разглядеть. отчетливо. Мгновение спустя за ними следуют трое мужчин в больших старомодных противогазах с дробовиками в руках. После того, как они скрываются из виду, раздаются отдаленные, громоподобные; звуки выстрелов из дробовика.

Агенты, спешащие к перекрестку, находят двух "мертвых" марионеток, лежащих на земле, разорванных картечью с близкого расстояния. Они сделаны из часового механизма, но красная папиросная бумага вываливается из них в

Желтая карточка

ИССЛЕДУЯ ЭРИКА К. КАРТЕР И РОНАЛЬД БЕРБАХ

ПОИСК В Интернете: Требуется знание информатики на уровне 20% или выше или успешный бросок на уровне +20%. Древняя оцифрованная копия юридического заключения Антонии Склары Картер (вдовы) против Эйлин Картер от 12 февраля 1956 года, по-видимому , указывает на то, что Эрик Кристос Картер был убит в неназванном отеле Нью-Йорка в 1955 году. Его жена Антония и его мать Эйлин подали в суд друг на друга, чтобы завладеть его личными вещами и армейской пенсией. Документ представляет собой просто краткое изложение и не охватывает исход дела. Больше ничего по этому делу не доступно ни онлайн, ни оффлайн.

ПОИСК ПО ГОРОДСКИМ КРИМИНАЛЬНЫМ ЗАПИСЯМ: Требуется криминология на уровне 50% или выше или успешный бросок. Следует отметить два файла. В первом говорится, что Рональд Джеймс Бербах был арестован вечером 1 июня 1953 года в Американском музее естественной истории за взлом и проникновение. Бурбах ни в чем не признался. Он был заперт до тех пор, пока Фрэнсис Уильям Холбрук Адамс, комиссар полиции Нью-Йорка, не распорядился освободить его на следующей неделе. Единственной указанной причиной было "награжденный ветеран". Все обвинения были сняты.

Во втором файле описывается убийство Р. Бербаха и Э. Картера 9 сентября 1955 года в неназванном отеле. Этот файл содержит одну машинописную страницу и содержит мало деталей. На единственной черно-белой фотографии места преступления изображены двое мужчин в тяжелых военных куртках с тщательно удаленной кожей, обнажающей кровь и мышцы, рядом с кучей старых противогазов и дробовиков. Простой просмотр фотографии стоит 0/1 САН от насилия. Заинтересованное лицо указано как: "Гриффит, Вирджил, У. (Уайт-Плейнс, Нью-Йорк)...'

CUT ALONG THE LINE

Они живут на границе и охраняют ее.

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Бурбах, Рональд Джеймс, cpl, морская пехота США (1924-195), Получил освобождение в 1951 г. служил в операции: ГРАНД-Стрип (1951), ТРЕЗВЕННИК (1953), ХАНТЕР (1954), Бристоль (1955), 9 СЕНТЯБРЯ 1955 ГОДА, НЬЮ-ЙОРК,

картер, Эрик Кристос, илт. США Арни (1924-1955), старший лейтенант 1945 года, служил в операции "Санти". Бриз (1945), наджестик (1947), Луна (1952), Бристоль (1955), Кир 9 СЕНТЯБРЯ 1955 года, Нью-Йорк.

Гриффит, вирсил улисес, капитан, гражданин США (192-1955), получил разрешение в 1943 году, участвовал в операциях: сделка (1944), Безумие (1945), Южное гостеприимство (1948), Затемнение (1952), Бристоль (1955), Мир 15 сентября 1955 года, последний раз видели в Нью-Йорке.

Дельта-Зеленая Распечатка

РАСКРЫТИЕ ИНФОРМАЦИИ

желтая карточка

Исследуя ЭРИКА К. Картер и Рональд Бербах (продолжение)

ПОИСК ВОЕННЫХ ЗАПИСЕЙ: Требуется бюрократия или Военная наука (Земля) на уровне 50% или выше, или успешный бросок. Эрик Кристос Картер (1924-1955) был призван в армию США в 1943 году в возрасте 19 лет и служил на Европейском театре военных действий. В последние месяцы войны его досье становится пестрым. Он путешествовал по всей Германии в составе специального охотничьего отряда CC и получил разрешение "на весь театр военных действий": редкая вещь, которая это означало, что он мог перемещаться по своему усмотрению по всему ETO (Европейскому театру военных действий). Он вернулся в ШТАТЫ в 1946 году в звании первого лейтенанта. Он вернулся в 1950 году из-за корейского кризиса и сражался там в течение года, прежде чем вернуться домой из-за "боевой усталости". Рональд Джеймс Бербах (1924-1955) записался добровольцем в морскую пехоту в 1944 году в возрасте 20 лет. Он провел полтора года в поддержку планируемого вторжения в Японию на небольшом острове под названием атолл Итик. Он вернулся в ШТАТЫ в 1946 году в звании капрала. Он был восстановлен в 1-й дивизии морской пехоты во время корейского кризиса и высадился в Инчхоне в 1950 году. Он был ранен в бою и вернулся домой, чтобы выздороветь. Нет никаких указаний на то, что двое мужчин служили вместе, хотя оба были родом из Нью-Йорка.

РАССПРАШИВАТЬ ДЕЛЬТУ ГРИН: Просить агента Маркуса расспросить группу о Картере, Гриффте или Бербахе требует большого количества попыток. В случае успеха Агентам выдается одна распечатка. (См. РАСПЕЧАТКУ DELTA GREEN на стр. 107.) В нем говорится:

БЕРБАХ, РОНАЛЬД ДЖЕЙМС, CPL. МОРСКАЯ ПЕХОТА США (1924-1955), РАЗРЕШЕНИЕ ПОЛУЧЕНО В 1951 ГОДУ. ОБСЛУЖИВАЕМАЯ ОПЕРАЦИЯ: БОЛЬШАЯ ЛЕСТНИЦА (1951). ТРЕЗВЕННИК (1953). ЗИМА (1954). БРИСТОЛЬ (1955), 9 СЕНТЯБРЯ 1955 ГОДА, НЬЮ-ЙОРК.

Картер, Эрик Кристос, 1-й лейтенант армии США (1924-1955), Получил допуск в 1945 году. ОБСЛУЖИВАЛ ОПЕРАЦИИ: ЛЕТНИЙ БРИЗ (1945), БЕЗУМИЕ (1945), МАДЖЕСТИК (1947), ЛУНА (1952), БРИСТОЛЬ (1955), КИА 9 СЕНТЯБРЯ 1955 ГОДА, НЬЮ-ЙОРК.

ГРИФФИТ, ВИРДЖИЛ УЛИСС, КАПИТАН. АРМИЯ США (1921-1955?), РАЗРЕШЕНИЕ ПОЛУЧЕНО В 1943 ГОДУ. ОБСЛУЖИВАЛ ОПЕРАЦИИ: СДЕЛКА (1944), БЕЗУМИЕ (1945), ЮЖНОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО (1948), ЗАТЕМНЕНИЕ (1952), БРИСТОЛЬ (1955), МВД 15 СЕНТЯБРЯ 1955 ГОДА, В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ ВИДЕЛИ В НЬЮ-ЙОРКЕ.

Независимо от задаваемых вопросов или поданных запросов, у группы нет записей об операции "БРИСТОЛЬ".

Денган -эм Мяу тай Маскирует Оболочку хацунэ

031-51957 0-46

HUNT ALONG THE LINE

приближение крови. У обоих при себе бумажники со старыми нью-йоркскими удостоверениями личности Эрика К. Картер (с 1953 года) и Рональд Бербах (с 1955 года), а также деньги, автобусные билеты и другие предметы того периода. Но бумажники и все бумаги в них выглядят новыми. Это стоит 0/1 САН от неестественного.

Обратите

внимание на зазор, в дальнем дверном проеме виден толстяк. Он видит Агентов. Он бросается открывать свою дверь связкой ключей, выглядя невероятно нервным и потным, как будто сделал что-то не так. Дверь захлопывается за ним, но остается незапертой. Если открыть дверь , то можно увидеть темную и, казалось бы, бездонную шахту лифта. Жестокий Обработчик может потребовать от преследователя броска DEX × 5 ; в случае неудачи они падают в шахту и подвергаются атаке со смертельным исходом 25%, когда достигают дна. Никаких признаков лифта или толстяка не видно. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного.

Кино

Агенты слышат отдаленный стук машины в соседней комнате. Те, кто ищет, находят дверь с трафаретной надписью "ПРОЕКЦИЯ". Дверь внезапно распахивается изнутри, в результате чего шум машины заглушает весь шум в холле. Выходит маленькая женщина во всем.

Если Агенты пытаются связаться, она прикладывает руки к уху и указывает обратно на проектор. Затем она показывает на свои часы и уходит. Ее нельзя поймать или подчинить. Попытки сделать это вызывают борьбу, которая всегда заканчивается тем, что она сворачивает за угол или в дверной проем и исчезает. Внутри комнаты гигантский проектор излучает ослепительный свет через крошечный поток ветра.

Те, кто смотрит в окно, не могут видеть, что происходит на экране. Он слишком яркий. Но они видят одинокую: фигуру, одетую в золото и серебро, у входа в пустой театр. Он встает, поворачивается и начинает снимать странную белую маску. В этот момент проектор издает шипение, выпускает клубы дыма и гаснет, а комната на дальней стороне погружается во тьму. Все попытки физически найти театр терпят неудачу. Это не может

Тестера нет в моих записях.

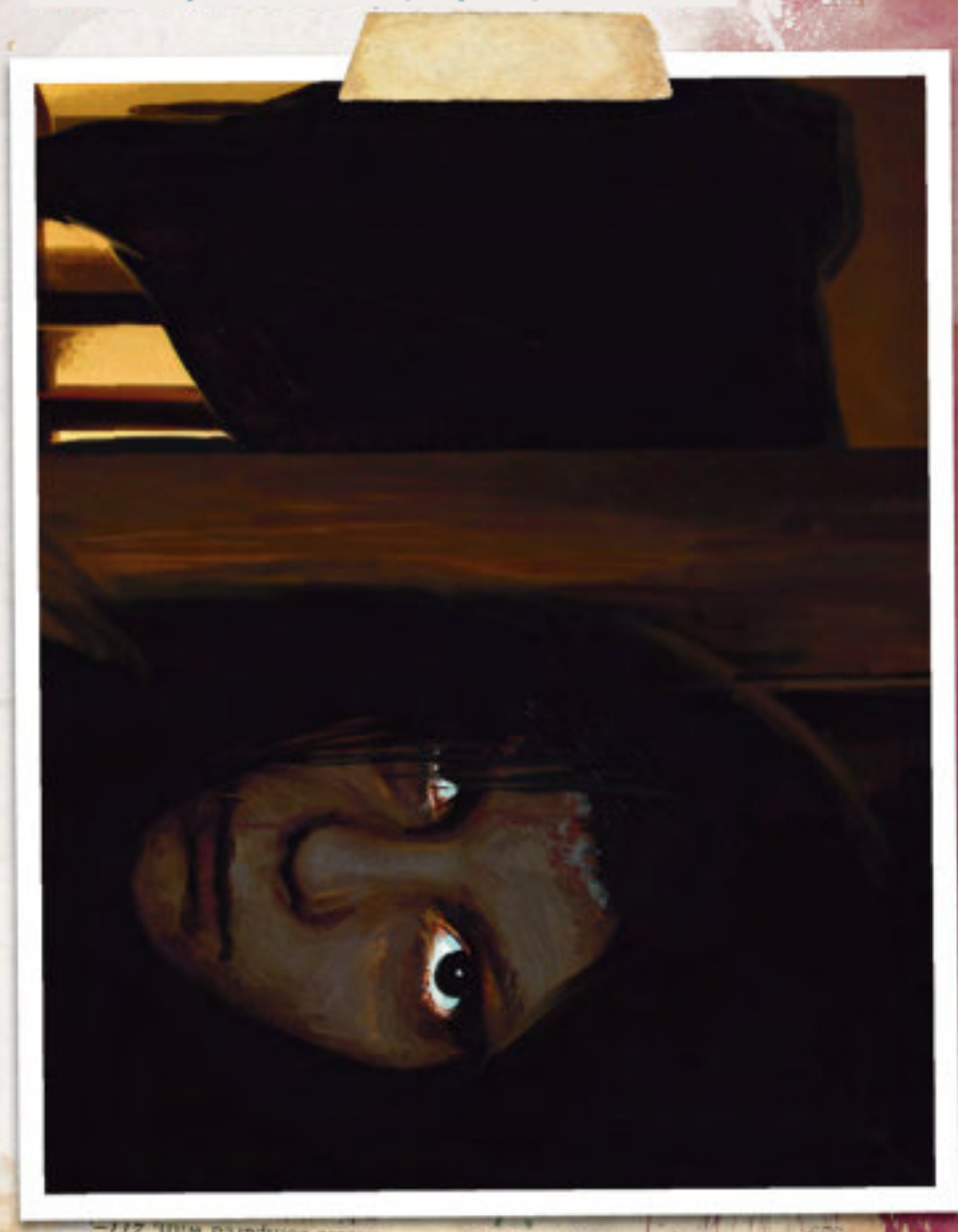
войти можно через крошечное окошко. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного.

Самоубийство

Молодой кавказец в устаревшей одежде (возможно , 1940-х или 1950-х годов) огибает угол, улыбаясь и смеясь, как будто вовлечен в разговор с какой- то видимой стороной. Агенты не могут до конца разобрать, что он говорит. Он проходит мимо Агентов. Попытки остановить его показывают, что он нематериален, что стоит 0/14 САН от неестественного. Проходя мимо, он преображается.

Его кожа становится желтоватой и бледной, за исключением лица, которое становится фиолетовым и опухшим. Его глаза поднимаются и выпучиваются белым, а затем вспыхивают красным. Призрачная веревка затягивается петлей у него на шее, и кажется, что он отрывается от земли и болтается. Это стоит 1/16 САН от vi- olence. Когда он избавляется от Агентов, он возвращается обратно таким же образом, снова становясь юношей. Когда он проходит мимо, они отчетливо слышат, как он говорит: "Бальный зал? Что ты хочешь мне показать?"

Кастос - Хороший Мальчик, Хорошо, Что Ответил.



Пациенты

Агенты натыкаются на полдюжины людей в больничных пижамах и тапочках, бесцельно бродящих по коридору. Они кажутся потерянными в своих собственных внутренних мирах, бормочут себе под нос, рисуют фигуры в воздухе руками или поют, любая попытка вовлечь их в разговор терпит неудачу.

Некоторые носят идентификационные браслеты, а у других их имя написано на одежде или на одежде. Имена и описания этих людей могут быть любыми из пациентов, перечисленных в "Томе секретных лиц". (см. ТОМ СЕКРЕТНЫХ ЛИЦ на стр. 132). Некоторые могут даже показаться странно знакомыми или оказаться одним из Агентов позже. Распознавание одного из них стоит 0/1 САН, если от неестественного.

Ограничения

Агенты натыкаются на мужчину лет тридцати, привязанного к медицинскому столу посреди обычного в остальном коридора. Он бормочет что-то себе под нос, когда прибывают Агенты. Он не может их видеть, но если они дают о себе знать, он разражается криками и воплями. Он идентифицирует себя как "Вега", но отказывается вдаваться в подробности, кроме просьбы отпустить его на свободу. Если Агенты представляются членами "Дельта Грин", мужчина начинает кричать: "Меня зовут Майкл Витвер! Я агент УБН из—"

Мгновение спустя пол открывается, и весь стол начинает медленно втягиваться в него. Мужчина вне себя от страха, кричит. Независимо от того, что делают Агенты, человек падает и исчезает в темноте. Те, кто смотрит в дыру, видят далекое бледное лицо с пустыми глазницами, смотрящее на них с невозможного расстояния. Все это стоит 0/1 D4 SAN от неестественного. - у него есть Аттетие.

Море окон Несколько

комнат на Ночных этажах находятся по периметру здания, и любой, кто специально ищет окна во внешний мир, в конце концов натыкается на одно из них, закрытое ставнями и запертое. Если открыть окно, то вместо внешнего мира открывается невозможный вид на бесконечные просторы комнат. Окно выходит в гостиную, окна которой выходят в столовую, гостиная, спальня и так далее: никогда на открытом воздухе. Это умопомрачительное зрелище стоит 0/1 D4 САН от неестественного, поскольку Агенты понимают , что внешнего мира больше не может быть.

Этап :

Агент обнаруживает длинную трещину в штукатурке между потолком и стеной. Если подтолкнуть, весь коридор рассыпается, как карточный домик, показывая, что Агенты стоят на сцене. Остатки того, что они считали "реальностью", - не более чем простые фанерные задники.

В зале сотни марионеток в человеческий рост безмолвно смотрят на сцену, струны уходят в темноту. Если Агенты покидают сцену, марио- нетты начинают выходить и расходиться по коридорам. Это стоит 1/16 САН от неестественного.

Призывающий

Barbaz should keep his voice down

крик доносится из дальней комнаты: "] Взываю и заклинаю тебя, о духовный Носитель; и, будучи вооружен. силой ВЕРХОВНОГО ВЕЛИЧЕСТВА, настоятельно повелеваю тебе, посредством BERALANENSIS, BALDA-CHIENSIS, PAUMACHIA и APOLOGIAE SEDES".

Если они последуют за голосом, Агенты обнаружат заброшенную комнату. Странный дымящийся медный сосуд, испещренный странными символами, стоит перед пентаграммой, выгравированной на полу чем-то вроде ножа. Агент с Оккультным на уровне 50% или выше, или который делает успешный бросок, распознает его как символ, используемый в демонологии, представляющий Пурсона, Великого Короля Ада. (См. ПУРСОН, ТАЙНА И БОЖЕСТВЕННОЕ на стр. 82.) Агент с самым высоким ростом в группе мельком замечает золотую и серебряную ткань, змеящуюся из дверного проема. Попытки следовать ему терпят неудачу. Это стоит тео 0/1 САН от неестественного.

Лабиринт

шепота Высокая, но узкая трещина в оштукатуренной стене ведет в то, что кажется пещерой глубоко под землей. В небольших нишах высотой до груди хранятся бутылки всех видов, стеклянные, керамические, стальные и другие, каждая из которых уникальна. Из дыры дует прохладный, сухой ветер. Землеройное оборудование, очевидно использовавшееся для вскрытия стены, лежит выброшенное

поблизости. Возрастные группы с коррупцией 4+ видят, что ближайшая бутылка внутри пещеры помечена их именем. Но что бы они ни делали, они не могут достичь этого.

совершенно очевидно, что такой лабиринт не мог существовать рядом с коридором, из которого они пришли. Это стоит 0/1 CAH от естественной мочи. Любой, кто попытается войти в святое, получит один бросок уклонения. Если они потерпят неудачу, они получат урон в 2DG, когда стена сдвинется и камень рухнет, обрушившись на них. Если им это удастся, дыра рухнет прямо перед ними. После этого, копаясь в развалинах , не было найдено ни одной бочки. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного.

Is this beneath Sitric's house?

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1 D4 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил бросок SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет CAH от того, что видит это, получает +1 Коррупцию и вынужден делиться ею. Подробности см. на странице 347 он С ЖЕЛТЫМ ЗНАКОМ.

The Sign Have you seen it?

Один Агент находит маленький листок бумаги с нацарапанным на нем ужасным изображением Желтого Знака. Статья, по-видимому, взята из чикагской газеты Tribbing от 20 августа 1905 года.

Когда Эйджерит показывает символ своей коррумпированной радужке, каждый спрашивает, один за другим: "Скажите мне, вы видели Желтый Знак?" Они не осознают, что произносят эти слова, хотя все остальные дети слышат их. Осознание этого стоит 0/14 CAH от беспомощности.

Импа

Разрешение

Эбигейл Райт переехала в Каркосу. Ее нельзя найти во время этой операции. В лучшем случае агенты могли бы догадаться, что с ней случилось, и попытаться избежать ее участи.

Основными задачами операции являются разведка и выживание. Как только Агенты обнаружат и осмотрят Ночные этажи, решение этой ситуации зависит от них. АРТЛАЙФ планирует выселить жильцов, а это значит, что их, вероятно, вытащит полиция и, возможно, поместит на психиатрическую экспертизу. Но тогда, конечно, ARTLIFE планирует отремонтировать целое здание, которое все еще заражено властью короля.

Единственное полупостоянное решение проблемы угрозы здания Макаллистар - это снести его. Отчаявшиеся агенты могут предпринять это сами, возможно , уничтожив его с помощью бомбы в грузовике или уничтожив дотла. Потенциально Delta Green может даже купить здание у ARTLIFE с щедрой наценкой, а затем либо разрушить его, либо попытаться исследовать (опасный вариант). Даже тогда Ночные этажи Макалистара продолжаются, рудиментарный рост, вечно выступающий из хаоса Ночного Мира, открывающийся в других местах.

В любом случае, копии Короля в желтом все еще существуют. Судьба Макаллистара может однажды постигнуть другое здание или сам мир. Агенты помечены. Они тащат за собой сюрреалистическую власть короля . А Королю всегда воздается по заслугам.

В "Книгу тайных лиц"

В следующей операции "Том тайных лиц" агенты, пережившие "Ночные этажи", возвращаются на службу 20 лет спустя. Их отправляют в Бостон расследовать исчезновение пациентов из психиатрического учреждения, которое тайно связано с Дельта Грин, Домом Дорчестера. Эти пациенты были привлечены компанией "Дельта Грин".

Игроки, потерявшие Агентов в "Ночных этажах" , должны создать новых Агентов.

Обработчики должны использовать 20-летний перерыв между "Ночными этажами" и "Множеством секретных лиц" , чтобы установить новые связи с NPC, объяснить введение Агентов-заменителей в Зеленую ячейку Дельты или создать значительные изменения в Агентах по мере их старения.

Повреждающий опыт

Каждый Агент должен выбрать один новый вариант "поврежденный ветеран" (как описано на странице 36 Справочника Агента). Агент может взять второго нового, если игрок захочет.

Домашние занятия

Относитесь к этому 20-летнему разрыву как к особой домашней виньетке, что должно занять не более нескольких минут. Каждый Агент выбирает три домашних занятия, и Куратор подводит итоги.

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ: "Нам Нужно Убираться Отсюда!"

Иногда агентам бывает трудно понять намек. Им нужно покинуть Ночные этажи без Эбигейл Райт. Как вы заставляете их уходить с Ночных этажей?

Во-первых, важно, чтобы они увидели и прочувствовали достаточно Ночных этажей, чтобы это произвело неизгладимое впечатление. Если после этого они продолжат углубляться, вы можете использовать один из следующих трюков, чтобы заставить их развернуться и выйти.

- НЕ ТАК ПОДЛО: NPC могут предупредить Агентов, чтобы они как можно скорее убирались с Ночных этажей, иначе их постигнет та же участь, что и странных, полуживых призраков, которые бродят по бесконечным комнатам. Такой NPC, как Рорк или Кастейн, может даже прямо заявить, что Агенты никогда не смогут найти Эбигейл Райт на Ночных этажах, что вместо этого она "двинулась дальше".
- ИССЛЕДУЙТЕ их ГЛУБЖЕ: дайте игрокам простой выбор: лестница, которая спускается в темноту, детский голос из открытой шахты лифта, ключ от двери с надписью "ТОЛЬКО для УЧАСТНИКОВ", из-под которой сочится кровь . Возложите ответственность и страх перед неизвестным на игроков и дайте понять, что любой такой выбор может быть их выбором.
- преследование, если все остальное потерпит неудачу, пусть какой-нибудь ужас с Ночных этажей вырвется из одной из бесчисленных комнат и последует за Агентами обратно в Курительную комнату.

Это не означает, что это все, что Агент сделал за прошедшие годы.

Игроки должны не стесняться вмешиваться и комментировать описание Обработчика прошедших. лет анекдотами, если они кратки.

Этот период времени охватывает раскол, в результате которого Дель- та Грин разделился на Программу и Преступников. Все Агенты остаются в "Вне закона". Игроки, возможно , пожелают изложить свои причины для этого.

Агент может заниматься любыми личными делами, описанными на страницах 78-80 Руководства АГЕНТА , со следующими изменениями в связи с течением времени:

» Агент получает бонус +20% к каждому броску. Удваивайте прибыль и убытки по Облигациям и SAN. Каждый раз, когда Агент получает SAN или увеличивает Зеленую облигацию, не связанную с Дельтой, уменьшайте коррупцию Агента на 2.

» Каждый раз, когда Агент делает бросок, либо Агент, либо NPC (Связь, терапевт или какой -либо другой важный контакт; Обработчик выбирает жертву) начинают физически преследовать призраки Короля в Желтом, которые может видеть только этот персонаж, и Агент получает 1 Извержение.

» Успешное улучшение навыка или характеристики добавляет 2D10 к навыку или +2 к характеристике. Если навык был на нуле, он меняется на рейтинг 20% вместо добавления 2D10. Неудачный бросок по-прежнему добавляет 1 D10 к навыку или +1 к характеристике.

» Если Агент выбирает преследование "продолжайте расследование", критический успех или ошибка указывают на то, что обнаружена опасная зацепка (например, полная копия "Короля в желтом" или досье Бюро Deuxième).

Отчужденные узы

Каждый Агент должен избавиться от одной Связи из-за отчуждения, предательства или смерти, потеряв 1/1d4 SAN от беспомощности. Агент получает новую Облигацию с тем же счетом.

Помогите игрокам решить , что произошло с этими Облигациями, Просмотрите каждую потерянную Облигацию. и какой симптом игрок присвоил ей. Преувеличивайте этот симптом до тех пор, пока он не объяснит разрушение отношений. Когда игра начнется в 2015 году, Связь распадется 1D20 лет назад.

Одна отчужденная связь по выбору Обработчика обрабатывается немного более конкретно. Бросьте 1D20 как ifto , чтобы определить, когда это произошло, но проигнорируйте результат. Этот Бонд умер в середине 2007 года от случайного превышения дозы, автомобильной аварии, неудачного ограбления или самоубийства, как вам больше нравится.

Если Агент хочет глубже разобраться в смерти Бонда, оглядываясь назад на события 2007 года, скажите им, что Бонд видел претенциозный и явно незаконченный инди-фильм в Чикаго той весной. Это было прервано трюком, когда люди вели себя так, как будто они закрывали его из-за того, что он был слишком опасным. Если игрок говорит, что Агент хочет узнать больше, скажите ему , что n детали было невероятно трудно найти. Даже в Интернете об этом почти ничего не говорилось.

Если Агент выбирает "остаться в деле" в качестве домашнего задания (см. Ниже), он может найти контакт с 1 интернет-провайдером, который выкапывает архивные журналы с этой весны, или он может найти контакт в области искусства, чтобы узнать название фильма: Песня перед поездкой. Этого нет в IMDb, и в Интернете нет ссылок на него.

Если Агент хочет продолжать копать и использует еще одно стремление "оставаться в деле", они объединяют воедино , что все, кто говорил о том, что видел Песню Перед Поездкой, или, по слухам, участвовал в ее производстве, умерли в течение следующих нескольких месяцев. Список погибших насчитывает более 200 человек, когда контакт агента Delta Green приказывает им прекратить расследование . Если в этот момент игрок высказывает подозрение, что Дель- та Грин убил потерянную Связь, этот Агент теряет 1/1d4 САН от беспомощности.

>>>Симптомы связи

Тип отношений	Примеры	Предполагаемые симптомы
Романтический	Супруг или вторая половинка Ребенок	обвиняющий, зависимый, пресыщенный, зависимый
Тюремное заключение	или подопечный	от обмана, циничный, безнадежный, преследуемый
Семейный	Родственник или лучший друг, более близкий, чем родственник	зависимый, отчужденный, цепкий, ненадежный
Коллегиальный	Коллега	, нетерпеливый, мешающий, коварный, подозрительный

Отравленные узы

Для каждой из Связей Агента игрок должен назначить. симптом, описывающий один аспект отношений между Агентом и Связью. Это не единственная или даже не главная особенность отношений. Но когда что-то идет не так или когда рейтинг Облигаций падает, симптом может сказать вам, как это выглядит. Игрок должен выбрать один из них из таблицы симптомов СВЯЗИ в соответствии с характером отношений. Вы и игроки можете изобретать новые симптомы, если они следуют темам ползучего отчуждения и отчаяния.

Персонажи

Только персонажи, у которых есть большие шансы стать заменой потерянным Агентам, перечислены с оценками Бонда.

Доктор Марвин Блум, он же агент Маркус

Агент Маркус - один из новой породы агентов Дельта Грин 1990-х годов, искренний фанатик изменений в политике после убийства Реджинальда Фэрфилда в 1994 году. С момента своего вступления в Delta Green в 1990 году Маркус участвовал в 14 операциях в районе Нью -Йорка. Агенты из Нью-Йорка, работающие на ФБР, могли видеть его среди тысяч агентов ФБР, работающих в городе.

Блум присоединился к FBI всего через год после получения докторской степени по психологии. Он работал в бюро по нескольким контрактам, и этого было достаточно, чтобы убедить его в том, что работа федеральным агентом принесет гораздо больше удовлетворения, чем клинические исследования.

Впервые он столкнулся с Дельтой Грин во время серии странных убийств в Бронксе. Тела жертв исчезнут из морга, и их больше никогда не увидят, а следующая жертва убийства в серии будет покрыта отпечатками самых недавно исчезнувших труп. Эта цепочка продолжалась до тех пор, пока Блум не сел рядом с одним из тел. В тот вечер он увидел более чем достаточно , чтобы его немедленно приняли в "Дельта Грин".

Агент Маркус потерял четырех человек из- за безумца с мачете во время второй миссии, которую он возглавлял, и доказательства указывали на другой заговор в федеральном правительстве, который назывался "Проект КАТАЛИЗАТОР", как причина.

Агент Маркус - белый мужчина с волосами цвета соли с перцем и короткой бородкой. Он носит костюмы безразмерного размера и постоянно курит крутые сигареты. Кожа его ремня натерта до блеска значком FB].

Доктор Марвин Блум, он же агент Маркус

Психолог, ставший осторожным агентом ФБР, 35 лет , STR 9 CON 11 DEX 12 INT 12 POW 12 CHA 13 HP 10 WP 1 2 SAN 57 ТОЧКА РАЗРЫВА 45

СВЯЗЕЙ: Пэтти Блум (Жена, 12.
Бина "Бинни" Блум (Мать), 13.
Томас Блум (Брат], 1 2. Эмили
Блум-Фитцхью (Сестра], 13. МОТИВАЦИИ

И РАССТРОЙСТВА: Обеспечить безопасность своей команды.
1о защите невинных от неестественного.
Раскрытие КАТАЛИЗАТОРА проекта.

НАВЫКИ: Бдительность 51%, Антропология 5%, Легкая атлетика 35%, Бюрократия 45%, Информатика 25%, Криминология 49%, Уклонение 35%, Вождение 55%, Первая помощь 20%, Огнестрельное оружие 53%, Криминалистика 44%, История 20%, ГУМАННОСТЬ 60%, Юриспруденция 32%, Медицина 1,5%, Оккультизм 1,5%, Убеждение 50%, Фармация 58%, Психотерапия 50%, Наука (Биология) 40%, СИГИНТ 1:0%, Поиск 55%, Скрытность 1,5%, Рукопашный бой 48%, Неестественное 4%.

АТАКИ: Пистолет Глок 22 53%, урон 1D10.
Невооруженный 48%, урон 1 D4-1.

МИМОХОДОМ СТРАННО: Марвин Блум родился 2 сентября 1 960 года, в тот же день, когда архитектор и убийца Аса Карибонди был официально объявлен мертвым штатом Нью-Йорк.

Роджер Питер Карун

Карун вырос в Эксетере, штат Вирджиния, и получил степень по английскому языку в Университете Вирджинии. Он пытается скрыть свой акцент, но он слабо сохраняется. Карун. какое-то время работал редактором в "Ричмонд Таймс-Диспатч", но уволился, когда в 1987 году продал свою первую рукопись "Ночное море". Получив жилье в квартире. через ARTLIFE в 1990 году, он переехал в Нью-Йорк, чтобы продолжить свою писательскую карьеру.

Карун - невысокий кавказец средних лет с небольшим брюшком. Он странно привередливый неряха , чьи попытки соблюдать чистоту только усугубляют его природную неряшливость. Его очки всегда сдвинуты набок , волосы растрепаны, одежда чистая, но плохо отглаженная и не подходящая по цвету. Он говорит тихим, вкрадчивым голосом, но настойчив в своих взглядах. Он перехитряет своих словесных оппонентов с помощью сложных и витиеватых формулировок, которым почему-то никогда не удается привести убедительную точку зрения.

Роджер Питер Карун

Одержимый автор, 40 лет

STR 9 CON 9 DEX 10 INT 15 POW 13 CHA 10

HP 9 WP 13 SAN O

МОТИВЫ И РАССТРОЙСТВА: Опубликовать "пьесу" как свою собственную.

Чтобы "переместиться" наверх.

НАВЫКИ: Внимательность 20%, Искусство (Письмо) 60%, Легкая атлетика 1,5%, Информатика 40%, Уклонение 30%, Первая помощь 1,5%, Иностранный язык (Испанский) 1,0%, Оружие ближнего боя 30%, Навигация 20%, Оккультные 10%, Убеждение 40%, Поиск 20%, Скрытность 10%, Рукопашный бой 40%, Неестественность 5%. АТ1АКИ: Безоружный 40%, урон 1D4-1.

МИМОХОДОМ СТРАННО: Роджер Карун родился в больнице Бельвью, когда его мать навещала свою сестру в Нью -Йорке 23 июня 1952 года. В тот же день оперативник "Дельта Грин " Лиланд А. Фуллер добровольно сдался в Белвью после написания оценки разведданных по Король в желтом.

Роджер Карун был первым из нынешних жителей Макалистара, переехавшим в это здание. Это было 30 августа 1990 года, в 95-ю годовщину последнего выступления le Roi en jaune в Париже.

Генри де Кальвадос Кастень

Кастень - миниатюрный мужчина с копной седых волос, старомодным вкусом в одежде и тихим нравом. В своей квартире он шаркает в тапочках, как призрак, переставляя бумаги и фотографии, словно по какому-то божественному плану. Если его тайные мечты о царствовании раскрываются, маленький человечек приходит в неистовство и делает все возможное, чтобы ранить, покалечить или убить агентов.

Неясно, откуда родом Кастень, хотя он утверждает, что родился и вырос в Каркозе, месте, которое никогда не существовало за пределами страниц малоизвестной пьесы.

Анри де Кальвадос Кастень

Наследник единственного истинного короля, возраст, по-видимому, 75 STR 7 CON 7 DEX 8 INT 15 POW 12 CHA 9 HP 7 WP 12 SAN O

МОТИВЫ И РАССТРОЙСТВА: Стать королем Америки.

1о заручиться помощью, чтобы уничтожить свою двоюродную сестру Хилдред Кастейн. о убейте всех остальных претендентов на трон.

1о найдите его Бутылку с Душой.

НАВЫКИ: Археология 10%, Искусство (История) 35%, История 60%, Юриспруденция 1,5%, ГУМАНИЗМ 40%, Иностранный язык (Английский) 60%, Иностранный язык (Французский) 60%, Иностранный язык (Немецкий) 1,5%, Иностранный язык (Итальянский) 40%, Иностранный язык (Испанский] 60%, Оружие ближнего боя 25%, Родной язык (Тартессианский) 70%, Оккультные науки 60%, Убеждение 40%, Наука (Астрономия) 30%, Наука (Химия 10%, Неестественное 11%.

АТАКИ: Открывалка для писем 25%, урон 1D4-1, Бронебойность 1.

застрял: Кастень пойман в ловушку повторяющихся шаблонов своей прежней жизни. Он считает Имперскую династию Америки, он пьет, и он иногда бродит по Ночным этажам, выполняя различные мелкие домашние дела. Пока кто-то новый не вступит с ним в контакт, вполне вероятно, что он выполняет одни и те же действия снова и снова. БЕСКОНЕЧНЫЕ ДВЕРИ: Благодаря силе короля в Желтый, Кастень всегда может найти выход, либо обнаружив скрытые проходы, потайные двери, либо даже двери, которых мгновение назад там не было. Другие могут последовать за ним, получив +1 к коррупции. У Кастена есть доступ к нескольким местам в Ночном мире, включая отель Бродальбин, Книжный магазин, дом Дорчестера и другие. Тем не менее, для него все они - одно и то же место, поэтому он не может никого "привести" туда - для него он уже там.

БЕСКОНЕЧНЫЙ: Пока Кастень не найдет свою Бутылку Души или не встретит Короля в Желтом, он в некотором роде бессмертен. Кастень так же хрупок, как и обычный человек, и может быть застрелен, заколот, избит и сожжен с результатами , аналогичными тем, что есть в реальном мире (и всеми сопутствующими потерями в здравом уме), но через некоторое время он возвращается невредимым.

ГДЕ МОЯ БУТЫЛКА?: Кастень одержим прячет свою Бутылку с Душой в Лабиринте Шепота, но его слабость и страх перед "соперниками" на трон мешают ему предпринять экспедицию за ней.

Собака

Собака - большой серый мастиф, невидимый для тех, кто не выходит на Ночные этажи. Когда он виден, его маленькие глазки придают ему безобидный вид, несмотря на его размеры, а неуклюжая походка и огромные ноги часто приводят к тому, что он спотыкается и падает. Если ее окликнуть по имени ("Абрахам"), Собака следует за Агентами в любом месте здания Macallistar и может даже неуклюже попытаться защитить их от угроз.

Собака

Приветливый мастиф

STR 12 CON 12 DEX 9 INT 6 POW 7

HP 12 WP 7

НАВЫКИ: Бдительность 80%, Легкая атлетика 30%, Уклонение 50%, Поиск 50%, Плавание 30%, Выживание 30%, Рукопашный бой 50%. АТИАКИ: Укус 50%, Урон 1 D6.

НЕУДЕРЖИМЫЙ: Благодаря силе короля в желтом, Собака всегда может найти выход, обнаружив скрытые проходы или просто исчезнув из замкнутого пространства. За ним нельзя следить , когда он выполняет такой "трюк".

БЕСКОНЕЧНЫЙ: Собака в некотором роде бессмертна. Он такой же хрупкий, как обычная собака, и может быть застрелен, заколот, избит и избит с результатами, аналогичными тем, что есть в реальном мире (и всеми сопутствующими потерями в здравом уме), но через некоторое время он возвращается невредимым. Однако он все еще помнит источник такого жестокого обращения.

НЕВИДИМЫЙ: Те, у кого уровень коррупции 2 или меньше, не могут видеть Собаку, только ее последствия (опрокидывание вещей, помет, кожура, стоимость 0/1 D4) неестественны. Когда он виден, он кажется обычной собакой. Атаки на собаку, пока она невидима, составляют -40%. ПОТЕРЯ

ЗДРАВОМЫСЛИЯ: 0/1 D4 SAN от неестественного (когда невидим).

ПРОХОДИМ МИМО СТРАННОГО: копаемся в подвальном хранилище, чтобы посмотреть на "старые коробки" предыдущих жильцов, и поиск на 20% + или успешный бросок обнаруживает фотографию 1947 года в коробке с документами 1940-х годов. На нем изображена семья Лундин и большая собака породы мастиф, сидящая на лестнице. На обороте написано "Семья Авраама, Рождество 47" . (Видя, что это стоит О / 1 САН от неестественного j.

Детектив полиции Нью-Йорка Грэм Джураданда

Джураданда вырос в округе Саффолк, Лонг-Айленд. Он скаут-орел и резервист Национальной гвардии, учился в колледже в САНИ-Платтсбурге на полную стипендию, чтобы получить двойную степень по криминалистике и юриспруденции в 1985 году. После пяти лет работы на улице в полиции Нью-Йорка он сдал экзамен на детектива и с тех пор работает в 13-м участке. Он живет в Бруклине со своей прабабушкой в доме своих бабушки и дедушки (оба дедушки и бабушки умерли) и является заядлым католиком, посещающим церковь.

Джураданда - высокий, худой, классически красивый афроамериканец, к которому вечно обращаются с вопросом: "Разве я вас откуда-то не знаю?" и "Тебя показывают по телевизору?" Джураданда - по-настоящему добрый и вдумчивый человек, у которого есть легкий подход , который почти все находят привлекательным. Кажется, он всегда поднимается на вершину любой социальной ситуации. Несмотря на все это, он удивительно свиреп в кулачном бою, и в участке его уважают как парня , которого можно поддержать, если что-то пойдет не так.

Детектив Джураданда

Благонамеренный полицейский, 44 года

STR 10 CON 10 DEX 13 INT 10 POW 14 CHA 17

HP 10 WP 1.4 SAN 70 ТОЧКА РАЗРЫВА 56

ОБЛИГАЦИИ: Аннамари Джураданда (прабабушка), 17 лет.
Отец Томас "Томми" Ранн (священник), 1 7.
Джерри Джураданда (брат], 17.

МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Зарабатывать пенсию.
1о защитить невинных.
Католицизм...

НАВЫКИ: Бдительность 60%, Археология 20%, Бюрократия 40%, Криминология 70%, Уклонение 50%, Вождение 50%, Огнестрельное оружие 60%, Криминалистика 30%, Иностранный язык: (Итальянский) 20%, ГУМАННОСТЬ 5С%, Юриспруденция 30%, Оружие ближнего боя 50%, Военная наука (земля] двадцать%,

Ориентироваться 40%, Убеждать 60%, Искать 75%, Скрытность 30%, Рукопашный бой 80%.

АТ1АКИ: пистолет Sig-Saver P226, 60%, урон 1D10. Невооруженный 80%, урон 1 D4-1.

МИМОХОДОМ СТРАННО: Джураданда был убит 23 октября 1951 года, в тот же день, когда поступило сообщение об исчезновении оперативника "Дельта Грин" Эммета Мозби.

Дэвид Лэнгфорд

Лэнгфорд родился в Джерси-Сити, штат Нью-Джерси, и окончил Университет Девари для профессиональной подготовки в области сетевых систем, электроники и ремонта машин. Вскоре после того, как в 24 года он получил работу в NYNEX инженером по обслуживанию телефонной связи, он женился и вскоре после этого развелся со своей первой женой Бет. Когда он сменил работу в 1991 году и в возрасте 38 лет стал "кассиром" чартерных кабельных систем, он женился на своей второй жене Пэтти. Они развелись в 1993 году. Лэнгфорд теперь бах-элор, который живет один в квартире в Стейтен-Айленде.

Лэнгфорд когда-то был красивым и разговорчивым. Его потерянное время на Ночных Этажах было жестоким. Он больше похож на жертву нацистского лагеря смерти, чем на ремонтника кабелей. Его борода спускается до груди, а его странная копна грязных волос, очевидно, не мылась довольно давно. Его легко принять за угрозу.

Дэвид Лэнгфорд

Монтажник кабеля Forlom, 42 года

STR 10 CON 11 DEX 11 INT 11 POW 17 CHA 14 HP 11 WP 11 SAN 51 КРИТИЧЕСКИЙ МОМЕНТ 48

МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Чтобы избежать Ночные Этажи.

(После Побега] Фобия, связанная с заключением.

НАВЫКИ: Внимательность 40%, Ремесло (Электрик) 40%, Ремесло (Механика) 30%, Ремесло (Микроэлектроника) 40%, Иностранный язык | лапанский язык 10%, Тяжелая техника 50%, ГУМАННОСТЬ 30%, Оружие ближнего боя 50%, Навигация 30%, Умение ориентироваться 25%, Наука (Математика] 40%, скрытность 50%.

АТАКИ: Безоружный 40%, урон 1D4-1. СТРАННОЕ

ПРОХОЖДЕНИЕ: Дэвид Лэнгфорд родился 2 марта 1953 года, в тот же день, когда дом Лундайн был официально переименован в здание Макаллистар.

Томас Доминик Мануэль

Мануэль вырос в большой, дружной семье. Он всегда был талантлив в художественном плане, выигрывал конкурсы. и профессионально работал на местном уровне с 16 лет. Его родители полностью поддержали его стремление стать прекрасным художником, и в возрасте 18 лет он получил полную стипендию в Институте Пратта в Бруклине. Он едва продержался там целый год. В 1992 году он продал свое первое полотно и попробовал себя в этом деле, переехав на Манхэттен, в здание Макалистар.

Мануэль - молодой, худощавый латиноамериканец с коротко подстриженными черными волосами и темными глазами. Он носит испорченные, покрытые краской футболки и мешковатые джинсы, и чаще всего на ушах у него пара отключенных наушников Walkman. Мануэль не любит обувь и носки, и его находят разгуливающим по зданию босиком.

Томас Мануэль

Ненормальный художник, 26 лет

STR 1 1 CON 12 DEX 13 INT 12 POW 14 CHA 12 HP 12 WP 1.4 SAN 5 КРИТИЧЕСКАЯ ТОЧКА О

МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: "Двигаться" наверх. НАВЫКИ: Внимательность 25%, Искусство (История) 60%, Искусство (Живопись] 60%, Искусство (Фотография) 30%, Искусство (Скульптура] 3,5%, Легкая атлетика 30%, Информатика 30%, Ремесло (Электроника) 40%, Уклонение 50%, Первая помощь 30%, Язык жестов (Испанский) 70%, Оружие ближнего боя 40%, Навигация 30%, Оккультные науки 30%, Убеждение 60%, Алтека су 40%, Поиск 60%, Скрытность 40%, Рукопашный бой 50%, Неестественность 6%.

АТАКИ: Невооруженный 50%, урон 104-1. Нож XActo 40%, урон 1 D4-1, Бронебойный 3.

МИМОЛЕТНО СТРАННО: Томас Мануэль переехал в Macallistar 23 августа 1992 года, в 97-ю годовщину первого парижского представления le Roi en jaune. Хотя его родители неохотно говорят об этом, а его отец отвергает это как чепуху, "воображаемыми друзьями" Томаса в детстве были мужчина в костюме, которого он называл "Джей Си" , и его любимая собака "Абрахам".

Луи Адар Пост

Луи Пост - растрепанный, но привлекательный мужчина кавказского происхождения, который носит только рубашки с короткими рукавами на пуговицах и брюки цвета хаки. Его пальцы всегда покрыты пятнами индийской краски, а волосы растрепаны. Несмотря на то, что Луи тихий и задумчивый, он обладает природным обаянием. Ночью, однако, он совершенно другой человек, и любая провокация приводит его в убийственное бешенство.

Пост родом из Модесто, штат Калифорния, и работает профессиональным иллюстратором с 1988 года, после окончания колледжа. После успешной работы по созданию обложек комиксов для крупных нью-йоркских издательств и получения гранта ARTLIFE он переехал в Манхэттен (и Макалистар) в 1993 году. С тех пор он стабильно работал , вплоть до последних нескольких месяцев, когда его профессиональная жизнь развалилась на куски.

Луис Пост

Иллюстратор-психопат, 27 лет

STR 11 CON 11 DEX 13 INT 12 POW 14 CHA 14 HP 11 WP 14 SAN O

МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Завершить свою "работу". 1о найти Бутылку его Души.

НАВЫКИ: Искусство (Рисование) 60%, Искусство (Живопись) 70%, Информатика 30%, Ремесло (Деревообработка) 20%, Первая медицинская помощь 30%, Иностранный язык (Французский) 20%, История 30%, ЮМОР 40%, Оружие ближнего боя 50%, Убеждать 40%, Плавать 30%, Неестественные 6%. АТ1АКИ: Невооруженный 40%, урон 1D4-1.

Разделочный нож 50%, урон 1 D6, Бронебойность 3.

СТРАННОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ: Луи Пост родился 4 апреля 1968 года, в тот же день Томас и Эллен Райт встретились в доме Корчестера.

Марк Армин Рорк

Рорк был неудачником из 1930-х годов, который оставил за собой след просроченных кредитов, разбитых сердец и долгов . Его рабочих мест было так же много, как и мест жительства, семь в шести штатах за пять лет: аллигатор-спорщик, карнавальный роуди и танцующий баркер. В 1932 году, переехав из Калифорнии на восток, он прибыл в Нью -Йорк, где Рорк работал в компании Fuller Brush продавцом от двери до двери, одновременно; проживая в отеле Broadalbin. Он исчез в 1933 году.

Рорк - тучный белый мужчина в костюме провидца. Его парик, комичный комок рыжих волос, который сидит у него на голове со всей грацией мертвого животного, - его единственная гордость. Властный характер Рорка усугубляется его большим ростом и громоздким телосложением. Во рту у него всегда незажженная сигара.

Марк Рорк

Мертвец, который рассказывает сказки, возраст , по-видимому, 4,5 года, 14 CON 13 DEX 10 INT 11 POW 9 CHA 11 HP 14 WP 9)

SAN О МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Найти Бутылку своей Души.

НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 20%, Бдительность 30%, Бюрократия 30%, Ремесло (Электроника) 1:0%, Ремесло (Механика) 30%, Вождение 30%, Огнестрельное оружие 30%, История 30%, ЮМОР 30%, Перестраховка 50%, Езда 30%, Наука (Математика) 10%, Наука (Наука о Земле) 30%, Поиск 40%, Скрытность 30%, Рукопашный бой 50%.

АТАКА 5: Невооруженный 50%, урон 1 D4.

застрял: Рорк пойман в ловушку повторяющихся шаблонов своей прежней жизни. Он пьет. Он жалуется. Он жует сигары. Он бродит по Ночным Этажам. Пока кто-то новый не вступит с ним в контакт, вполне вероятно, что он выполняет одни и те же действия снова и снова.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ДВЕРИ: Благодаря силе короля в Желтый, Рорк всегда может найти выход, где бы он ни был. Он обнаруживает скрытые проходы, потайные двери или даже двери, которых мгновение назад там не было. Другие могут последовать за ним, получив +1 к коррупции. Вскоре они обнаруживают, что их продвижению мешают препятствия, когда Рорк исчезает в бесконечных комнатах Ночных этажей. У Рорка есть доступ к местам в Ночном мире, таким как Бродалбин, Макалистар и Книжный магазин. Тем не менее, для него все они - одно и то же место, поэтому он не может никого "привести" туда - для него он уже там.

БЕСКОНЕЧНЫЙ: Пока Рорк не найдет свою Бутылку Души или не встретит Короля в Желтом, он в некотором роде бессмертен. Рорк так же хрупок, как и обычные люди, и может быть застрелен, заколот, избит и сожжен с результатами, аналогичными тем, что есть в реальном мире (и всеми сопутствующими потерями в здравом уме), но через некоторое время он возвращается невредимым к своему повторению.

ГДЕ МОЯ БУТЫЛКА?: Рорк одержим идеей найти свою Бутылку Души в Лабиринте Шепота, но он больше не может найти лабиринт - хотя он был там раньше.

Мишель Ванфиц:

Ванфиц родился в Кливленде, штат Огайо. Ее воспитывал дед по материнской линии, религиозный человек без чувства юмора, который умер в 1989 году. Она преуспевала в школе и училась в Нью- Йоркском университете на частичную стипендию, работая кассиром в банке "Чейз Манхэттен". Она живет в здании Макаллистар с 1992 года, постоянно сочиняя свои унылые, странные стихи.

Ванфиц - приземистая белая женщина , которая постоянно хмурится. Она носит одежду "против истеблишмента" : шляпу Мустафы, бусы, жилеты и брюки из конопли и очки без рецепта. Она ни для кого не отклоняется от своего мировоззрения.

Мишель Ванфиц

Помешанный активист, 28 лет

STR 11 CON 13 DEX 12 INT 12 POW 14 CHA 11 HP 12 WP 14 SAN O

МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: "Двигаться" наверх.

НАВЯЗЧИВАЯ ИДЕЯ: Изучать Короля в Желтом.

Чтобы исследовать Ночные этажи.

НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 30%, Искусство (Почта) 50%, Искусство (Письмо) 40%, Искусство (Феминистская литература) 55%, Бюрократия 30%, Информатика 40%, Вождение 50%, Иностранный язык (Французский) 20%, Иностранный язык (Испанский) 45%, Иностранный язык (Тартессианский) 12%, ГУМИНТ 30%, Закон 10%, Оружие Ближнего боя 45%, Убеждение 40%, Аптека 10%, Неестественное 10%.

АТАКИ: Невооруженный 40%, урон 1 D4-1.

Булава 60%, оглушает цель. Томагавк 45%, урон 1 D8.

МИМОХОДОМ СТРАННО: Мишель Ванфиц родилась 6 мая 1967 года, в тот же день, когда ARTLIFE купила здание Macallistar у Star Corporation.

Офицер Томас Уэстон Райт-младший

Райт - лысеющий белый мужчина с небольшим животиком. Обычно у него есть преимущество в социальных ситуациях из-за его солнечной натуры, но с момента исчезновения дочери он превратился в оболочку самого себя. Он все время выглядит больным, желтоватым и усталым.

Райт вырос в Массачусетсе и переехал на Лонг-Айленд после встречи со своей женой в Бостоне в 1968 году. Он наслаждался спокойной жизнью в течение двадцати лет, пока внезапно не умерла его жена. Эти двое планировали вместе путешествовать по миру после его выхода на пенсию (запланировано на 2000 год). Теперь у него остались только поездки на выходные с дочерью в город. С ее исчезновением его жизнь полностью разрушена, и он отчаянно ищет любую причину, чтобы продолжать.

Офицер Райт

Обезумевший отец с пистолетом, 50 лет

STR 13 CON 10 DEX 10 INT 10 POW 13 CHA 14 HP 12 WP 1 3 SAN 65 ПРЕДЕЛ ПРОЧНОСТИ 52

ОБЛИГАЦИИ: Эбигейл Райт (Дочь пропала без вести), 14. Майк Диджиованни (Партнер), 14. Энни Сигурда (Сестра), 14.

МОТИВЫ И РАССТРОЙСТВА: Найти свою дочь.

1о наказать всех, кто несет ответственность за ее исчезновение.

1о защитить невинных.

НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 30%, Бдительность 60%, Легкая атлетика 30%, Бюрократия 40%, Криминология 50%, Уклонение 40%, Вождение 70%, Огнестрельное оружие 40%, Первая помощь 30%, Криминалистика 20%, Тяжелая техника 30%, История 30%, ГУМАННОСТЬ 70%, Юриспруденция 30%, Оружие ближнего боя 50%, Навигация 40%, Убеждение 40%, Пилот (Небольшие лодки) 20%, Психотерапия 20%, Поиск 80%, Скрытность 20%, Рукопашный бой 60%.

АТ1АКИ: Полицейская служба Ругера Шесть .38 Специальный, 40%, урон 1 D8.

Дубинка 50%, урон 1 D6.

Невооруженный 60%, урон 1 D4.

ПРОХОЖДЕНИЕ СТРАННО: Райт родился 20 июля 1945 года, в день, когда файлы Бюро Deuxieme были уничтожены Американская военная разведка во Франции.

Райт познакомился со своей будущей женой Эллен Каладетт 4 апреля 1968 года в школе Дорчестер-Хаус в Бостоне. Мужчина, который их представил, был неординарным щеголем в лавандовом костюме, с усами и смазанными жиром волосами, который называл себя "Аса". Больше они его никогда не видели. Эллен Райт умерла от кровоизлияния в мозг 6 мая 1888 года. Она внезапно очнулась ото сна, чтобы крикнуть: "Он идет за моим ребенком, Том, останови его!" Перед смертью. Райт никому об этом не рассказывал.

Выход: Книжный магазин

ТЕЙЛ: Глаза обращены внутрь, в темноте,
Призрак наблюдает за представлением о нас.
Сестра,
Я боюсь, что мы - игрушки в руках монстра, И
ничего больше, кроме этого.

- "Король в желтом" Акт II, сцена 2

ләмәіл әүҙ әрілолd оҙ рәјеј тореуs,
рәшәәs әләүҙ ҙеуҙ рәләүҙеәs ОС әшез
Джо ләуҙо ujzi ssолge әuoys
(...әлndl) (7061-889
әйкилләәси
Сава с доларом долса ноа лав до наснв

Выход: Книжный магазин

Многие входы в Ночной Мир приходят и уходят, омываемые и омываемые приливом Карко- са. Когда они исчезают, они не исчезают. Тема-заполнитель сохраняется. Книжный магазин - это такое место. Это не магазин. Не совсем. Это отверстие, которое извергает безумие из Ночного Мира на Землю.

Книжный магазин существует во многих временах и во многих местах. Его окружают бесконечные, бесконечные Земли, или , возможно, эти миры - всего лишь иллюзии, порожденные вокруг него. Время от времени он пересекается с Нью-Йорком, который знают Агенты, молчаливо заполняя пробел, который мало кто может увидеть.

Его появление и исчезновение настолько плавны, настолько гармонируют с миром, что никто не заметил странностей, которые его окружают. Его маленькое, загроможденное окно, закрытое ржавыми стальными воротами безопасности, кажется, скользит мимо глаз. Это никогда не проникает достаточно глубоко в сознание , чтобы оставить что-то в памяти, Никакой знак не указывает на присутствие магазина. Когда -то на внутренней стороне окна было нарисовано слово "КНИГИ", но теперь только обрывки золотой краски очерчивают смутные очертания слова. Дверь сломана и всегда открыта.

Иногда владелец стоит у входа. Высокий, тщательно одетый мужчина североафриканского происхождения, в жилете, едва скрывающем мультяшное брюшко, он курит турецкие сигареты, а его улыбка похожа на коробку с головоломкой. Он никогда не посещает близлежащие магазины. У него внутри есть все, что ему когда-либо могло понадобиться.

Именно в Книжном магазине Аса Дарибонди оставил свой экземпляр Libro Secretoron Masifesta в июне 1921 года, надеясь освободиться от своих темных навязчивых идей. В феврале 1995 года Эбигейл Райт обнаружила свою копию Здесь Король в Желтом, и в нем путь в Ночной Мир. Дарибонди и Райт даже видели друг друга в Книжном магазине. Такие вещи возможны в Ночном Мире, где времени просто... нет.

Каждый, кто когда-либо был в Книжном магазине, остается там навсегда, если вы знаете, как искать.

Это как раз то, что нравится владельцу.

Все книги здесь есть, кроме

Внутри книжного магазина

Книжный магазин извивается и петляет. Ряды и ряды наклонных полок, заполненных книгами, тянутся по коридорам , как тропинки, прорезанные в бамбуке, освещенные голыми лампочками. Ступеньки поднимаются и ступеньки опускаются. Неровные, поврежденные водой полы и подвалы с провисшими потолками извиваются и изгибаются, окруженные книгами. Слишком много книг. Книги громоздились громоздкими башнями. Ряды древних книг, наполненных ужасами, утерянными в истории, которой никогда не было. Это узкий магазин, но глубокий. Чем дальше вы продвигаетесь, тем больше он исчезает в бесконечных изогнутых стопках.

Для тех, у кого нет Corruption, это всего лишь один из тысячи старых, обветшалых книжных магазинов в городе. Но это только кажется обыденным. Для тех, кто обладает достаточной Проницательностью, это канал к местам в Ночном Мире и за его пределами.

Коррупция 2

Те, у кого есть Коррупция 2, не находят ничего необычного в планировке, только то, что она тесная, узкая, глубокая и в плохом состоянии. Они могут взаимодействовать с владельцем и листать книги на полках. Если Куратор проявит великодушие, Агент может найти одну -две необычные книги. Одна странность всегда доступна: Король в желтом, в любой из его многочисленных форм. Это может быть Красная книга, Le Roi en jasne, Libro Secretorion Manifesta или другие, более уникальные формы, оставленные для Хань- сложнее придумать.

МНЕНИЕ:

Местонахождение книжного магазина ›

Подсказки к местоположению Книжного магазина можно найти в "Ночных этажах" и даже в "Книге тайных лиц". Любой житель Ночного Мира мог бы точно знать, как его найти. Вполне возможно, что Агенты не прибудут в Книжный магазин до тех пор, пока их не выпустят из Ночного мира в "Как карта, сделанная из кожи".

В "Ночных этажах" только Томас Райт, отец Эбигейл Райт, бывал в Книжном магазине. Он мог бы стать зацепкой в его поисках. Но Книжный магазин неуловим. Оно приходит и уходит. Для его обнаружения требуется правильное сочетание ментального состояния, времени и обстоятельств . Он может существовать практически где угодно, в любом городе. Где и когда он появится, зависит от Обработчика.

Те, кто решил искать его и обладает Художественным навыком 40% или выше или имеет Коррупцию 1+, теряют 0/1 САН от неестественного после длительного поиска. Если САН-ролл терпит неудачу, они возвращаются к витрине магазина, которая, как они могли поклясться, была заброшена за несколько минут до этого. Книжный магазин ждет их внутри.

Коррупция 4+ -

На уровне 4+

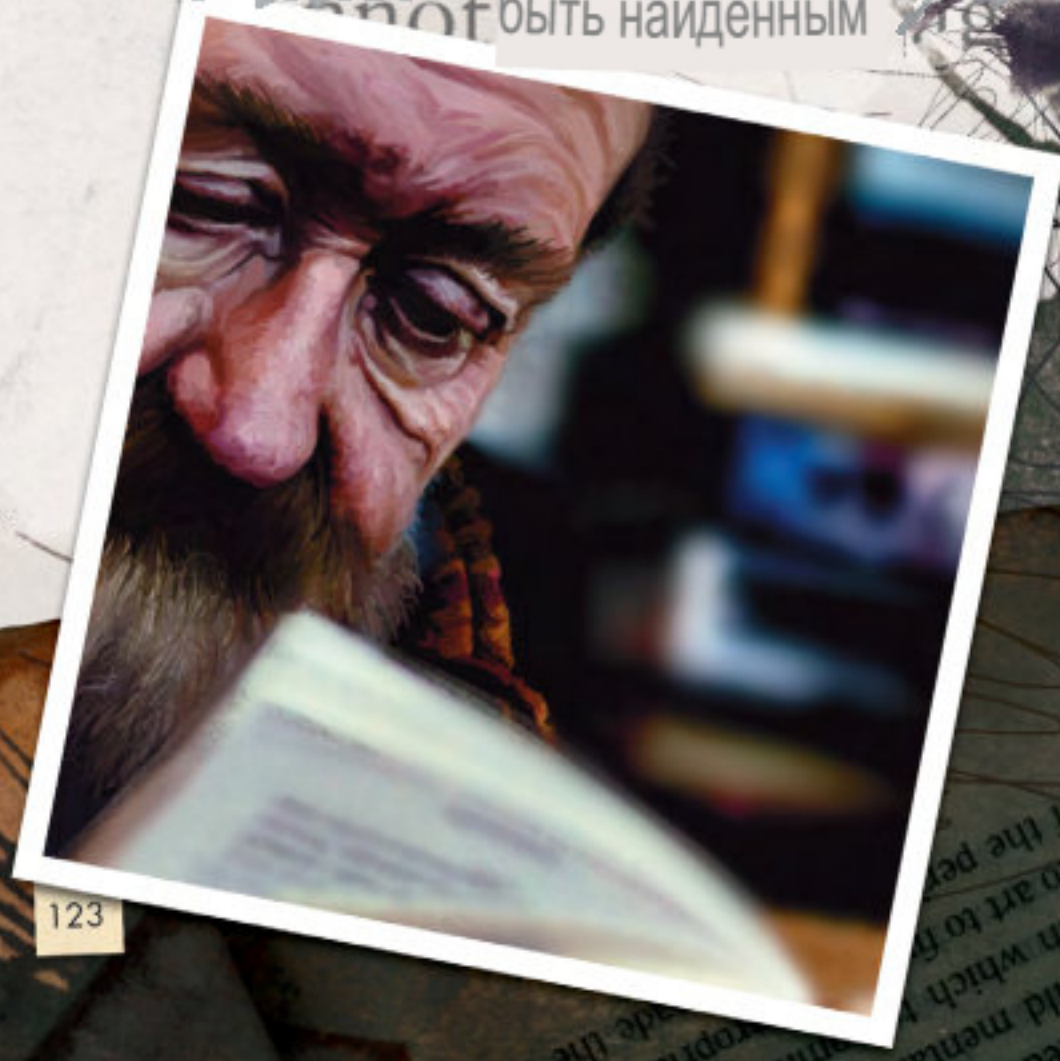
в книжном магазине можно встретить почти любого покупателя из прошлого или настоящего, независимо от года. Агенты, заявляющие о своем намерении найти кого-то там, получают +1 Бонус и могут участвовать в любом из следующих:

"АВГУСТ ЧАСТЕНЬ: Маленький белый мужчина с черными волосами, ужасными пожелтевшими зубами и рябым цветом лица, Частень носит дублет и штаны, пальто с меховой подкладкой и воротником , желтый капюшон и плащ. Он выглядит положительно средневековым, больным и плохо питающимся. Его лицо наполнено потусторонним удивлением. В одной руке он держит французский роман 20-го века из серии Les Rois maudits "Проклятые короли". Частень бормочет на старофранцузском; все показатели понимания иностранного языка (французского) составляют -20%. Он бормочет о "двери в кабинете", которая вела он здесь, и "книга 72 божественных форм". Если спрашивают, что он имеет в виду, он объясняет, что человек по имени Базль, который, возможно, является демоном, посланным дьяволом, объяснил ему их. Он обменивается именами с Агентами, но затем откуда-то из-за пределов видимости раздается глубокий и громкий гонг, и он внезапно убегает в книжные стеллажи. Его больше нельзя найти.

Коррупция 3

В Corruption 3 в Книжном магазине заметны странности. Можно было бы услышать, как другие клиенты бродят в глубине стеллажей, хотя владелец утверждает , что они одни. Агенты, ищущие странности, находят книги не совсем с Земли. Когда они одни, они могут даже мельком увидеть в похожих на лабиринт кучах знакомых им людей, погибших, пропавших без вести или других. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Догнать таких людей невозможно. Погоня по узким стеллажам заканчивается тем, что фантомы исчезают за углом, или преследователь опрокидывает стопку книг и падает. Когда они приходят в себя, человек, которого они преследовали, исчезает.

Эм, как и должно быть, это было в последний раз:



»АСА Северин дарИБОнд: маленький, скрытный, темноволосый, в очках кавказец лет тридцати, одетый в нетронутый, экзотический костюм лавандового цвета. Агент с Ant (Fashion) на уровне 10% или выше, Историей на уровне 30% или выше или преуспевший в броске INT × 5, определяет стиль костюма как когда-то в 1920-х годах. Он разговаривает с Агентами по вопросам, связанным с искусством, архитектурой или дизайном. Если Агент преуспевает в наборе навыков, относящихся к этим предметам, Дарибонди высказывает мнение, что здания могут быть созданный для того, чтобы приблизиться к божественному и при этом проникнуться божественными свойствами. Божественность приписывается через восприятие, а это значит, что все мы обладаем способностью создавать богов. В противном случае он отвергает любое обращение со словами "Добрый день" и уходит, бормоча что-то о "дураках".

» ДОКТОР ЭЛИАС БАРБАС: Высокий, худощавый афроамериканец лет 60-ти, одетый в длинное пальто и тяжелую шляпу. Он говорит односложно, если только не появляется Король в Желтом. Затем его словоохотливость возрастает, но только для того, чтобы расспросить Агентов о том, что они знают о пьесе. Если он чувствует, что они слишком много знают о "его работе", он ругается на им, угрожает "убить Уайлда за то, что он вам сказал!" и исчезает в стеллажах. Те, кто преследует, обнаруживают, что маленькая красная дверь, ведущая в дом Барбаса (см. МАЛЕНЬКУЮ ДВЕРЬ на стр. 131), закрывается сразу же, как только они прибывают, как будто Барбас каким-то образом вышел через решетку перед крошечным порталом. Если Агенты и встречали его раньше, он категорически отрицает это и отказывается говорить.

» ЭММЕТ МОЗБИ: Приземистый, потный, лысеющий европеец, мужчина лет сорока, в двубортном шерстяном пиджаке, шляпе из свиной кожи и двухцветных ботинках. Мозби удивительно умен и открыт для обсуждения любой темы, связанной с литературой или оккультизмом. Он обладает обширными знаниями запрещенных текстов, таких как "Некрономикон". Если речь заходит о короле Кржижановском, Мозби с радостью заявляет, что является автором пьесы. Если Мозби занят беседой, он показывает, что слишком много работал и уезжает в отпуск на "континент". Он не говорит точно, где именно.

Роберт Р. Роберт, Владелец

мистер Роберт совсем не загадочен. Он сразу же представляется, всегда как "Б.Р. Роберт", легко вставляя себя в разговоры в привычной манере дипломата или шпиона. Он говорит, чтобы я звал его Боб. Он улыбается, смеется и застает людей врасплох. Его визитная карточка - толстый пергамент, отпечатанный вручную, с надписью "Б.Р. Роберт, библиополя". В нем нет [redacted] номера телефона или адреса phen ddres.

Роберт - пожилой джентльмен из Северной Африки с грубым лицом, щелью между зубами и маленькими складными очками в серебряной оправе. Он говорит с легким франко-африканским акцентом, но его дикция такая же четкая и четкая, как и его одежда. Он носит твидовые пальто с арабскими этикетками, шелковые носки гибралтарского производства и бархатные жилеты из Севастополя. Каким бы дотошным он ни был в своей внешности, он одинаково пренебрежительно относится к самому Книжному магазину. Его голос полон презрения, когда он обсуждает это. "Непостоянный источник знаний, это так. Но мой удел в жизни - наполнять все нуждающиеся сосуды".

Минуты разговора с ним превращаются в часы, у него всегда есть что сказать важного, поучительного или поразительного. Несмотря на то, что кажется, что он всегда говорит, каким-то образом ему удается вытягивать секреты и правду из тех, с кем он разговаривает. Кажется, они удивляют даже самих себя.

Что касается книг и письменности, то он является бесконечным источником знаний. Если это книга, то он ее читал, часто на нескольких языках. Он дает краткое изложение своих недостойных мыслей почти по любому письменному предмету. В Книжном магазине он призывает покупателей "бродить повсюду и искать то, что спрятано!"

Он сообщает агентам, что туалет спрятан справа от стойки регистрации, невозмутимо игнорируя шутку. Вот где он хранит свои бухгалтерские книги в сейфе. Подробнее об ЭБИГЕЙЛ РАЙТ читайте на странице 128.

Роберт - Ретранслятор, душа, навсегда захваченная приливным притяжением Ночного Мира, и никогда не сможет вырваться. И он этого не хочет.

Насколько Роберт помнит, Книжный магазин был всегда. Он обслуживает множество населенных пунктов. Иногда это происходит в Париже в 1890-х годах. Иногда это происходит в Нью-Йорке: в 1921, 1925, 1929 и 1995 годах. Иногда это происходит в

Роберт - Ретранслятор, Роберт - Ретранслятор, Robert is a Repeater,
Роберт - Ретранслятор, Роберт - Повторитель, Роберт - Повторитель ter,
Роберт - Ретранслятор, Robert is a Repeater, Робер t is a Repeater,

разрушенный войной город обстреливается неизвестным врагом в неизвестном году и в неизвестном месте. События за пределами Книжного магазина мало волнуют Роберта.

Проявления книжного магазина

На следующие проявления может наткнуться любой Агент в Книжном магазине. Большинство из них можно использовать в любом месте Ночного мира с малейшими изменениями.

Патцу

Агенты слышат разговор шепотом за высокими книжными полками. Они не могут разобрать первые слова, но отчетливо слышат, как мужчина говорит: "Пацу, это выход". Копаясь в книгах, я обнаруживаю щель с другой стороны полок. Через щель Агенты видят людей в затемненном пространстве. Но люди исчезают секундой позже, убегая прежде, чем их можно будет опознать. Агент, который выполняет Поисковый бросок, думает, что он смутно знаком, и получает +1 Вознаграждение.

Спящий человек

Внезапно в поле зрения появляется ухмыляющееся лицо клоуна , выглядывающее сквозь щель в книгах, прежде чем исчезнуть. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Любая попытка определить местонахождение места или людей на дальней стороне книжной полки терпит неудачу.

Я покажу им клоуна, в time.

, Пыль оседает сверху, отбрасывая туман от висящего фонаря. Что-то большое перемещается на книжных полках рядом с Агентами. Те, кто вглядывается в темноту, видят человека, лежащего, как будто спящего, на верхней полке. У него вид классического бродяги эпохи Депрессии. Он улыбается пожелтевшими зубами и делает жест "Шшш".

"Шшш"

"шб"

"Шшш"

Те, кто попытается задать ему вопросы, могут услышать, как этот человек шепчет загадочные ответы. Все ответы , похоже, связаны с озером облаков и плаванием: "Давайте спустимся в озеро и посмотрим на шпили". Слушатели получают +1 Вознаграждение. Затем мужчина снова засыпает.

Те, кто пытается задержать его, приводят к падению всего книжного шкафа. Владелец приходит посмотреть , что случилось, в сильном замешательстве.

После обвала этот человек исчез. Агенты с поиском на уровне 30% или выше или с броском +20% замечают, что книга в стопке имеет обложку , иллюстрированную силуэтным вырезом мужчины, лежащего на стеллаже с книгами. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Книга представляет собой Библиотеку Сновидящего ана, написанную Луисом Ламом (Харкорт Брейс, 1941). В книге рассказывается о бродяге, путешествующем по рельсам. У него фотографическая память, и он поглощает книги, как еду. Ночью он живет в этих историях в своих снах. Агенты , возможно, видели эту книгу раньше в разделе "Ночные этажи" на странице 106.

Те, кто тратит время на поиск в пожелтевших бумагах и делает поисковый бросок, находят десятки маленьких костей. Большинство из них, по-видимому, от голубей. Детальное исследование крошечных костей Агентом, владеющим медициной или хирургией на уровне 20% или выше, или тем, кто делает бросок на уровне +20%, обнаруживает по меньшей мере 10 фаланг из рук многих человеческих детей. Это признание стоит 0/1 САН от насилия. Ни одно животное никогда не обнаруживается. Владелец магазина выражает тревогу и недоумение по поводу того, что могло быть причиной.

Комната n

Если Агент просит купить экземпляр "Короля в желтом" или связанную с ним книгу (например, "Красную книгу " или "Le Roi de jaune!"), владелец ведет их в темные стеллажи для того, что кажется невозможным . Вперед, назад, влево, вправо, вверх, вниз. Каждый раз , когда владелец подъезжает к перекрестку, он на мгновение задумывается, прежде чем ткнуть пальцем в "правильном" направлении. Агент, который совершает Навигационный бросок со штрафом в размере -20%, может отслеживать достаточно хорошо, чтобы вернуться к восточный проход - пустая трата времени перед входом в магазин.

Животное, определяющее tw -tis tilswk

Резкий запах мочи животных ошеломляет Агентов, когда они приближаются к затемненной области под перегоревшей лампочкой. Агент с наукой (биология) на уровне 40% или выше или наукой (зоология) на уровне 20% или выше, или который делает бросок на уровне +20%, признает, что моча поступила от крупной кошки, такой как рысь или пума. В затемненной области стеллаж рухнул. Книги и журналы были порваны, поцарапаны и сложены в большое гнездо.

Повсюду разбросаны кучи мусора: давно высохшие обрывки испорченных водой книг, осколки битого стекла и отделочные гвозди. Бросок выживания показывает два очень больших отпечатка, которые выглядят похожими на отпечатки горного льва, и увеличивает Извержение Агента на +1.

Наконец, владелец поднимает люк, установленный в деревянном полу, спускается на несколько ступенек и тянет за веревочку, чтобы включить лампочку. Вход и

"подвал" слишком мал, чтобы вместить больше одного человека. Внутри агенты видят голые каменные стены. и земляной пол. Все еще находясь в подвале, владелец дергает за веревочку, чтобы выключить свет. Агенты видят , как чья-то рука в темноте передает экземпляр книги продавцу. В темноте они не могут разглядеть никаких деталей. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Владелец поднимается по ступенькам, захлопывает люк и передает книгу Агентам.

Если его спросят о руке, владелец отрицает , что анью был там внизу. Возврат к рабочему столу занимает несколько секунд. Если Агентам удается вернуться к люку без владельца , пространство для обхода на половину высоты под ним содержит только голый цемент и паутину (и они получают +1 Повреждение).

Дробовики, Маски

Агенты натыкаются на странную поляну в лабиринте книжных шкафов. В этом небольшом помещении посередине есть круглая скамейка , окруженная извилистыми книжными полками. Рядом со скамейкой лежат лом, россыпь упаковочного материала из стриженой древесины и крышка небольшого деревянного ящика. В кайе любой лас .

Под скамейкой засунут неглубокий деревянный ящик, недавно открытый. Внутри упаковки из стриженого дерева находится длинный кожаный плащ; старый, слишком большой, противогаз на все лицо; и недавно смазанный помповый дробовик , который выглядит новым (хотя на нем стоит штамп 1954 года), полностью заряженный . Под этим ящиком сложены два одинаковых ящика.

Любой, у кого хватит глупости надеть противогаз, : увидит, что на стекле каждого глаза были выгравированы странные символы : Желтый знак. Затем владелец теряет 0/1 D4 SAN от беспомощности. Владелец, который проваливает этот бросок SAN, также теряет 1 D4 SAN от насилия , поскольку он в ярких деталях представляет, как берет дробовик и убивает другого Агента. Они видят и созерцают символы и галлюцинируют в абсолютном реализме о смерти своих товарищей. Те, кто неуклюже тянут за

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1d4 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил проверку SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН, увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в желтом знаке на стр. 347.

плащ, вешаю дробовик и исчезаю в стеллажах. Если Агенты пытаются преследовать их, обезумевший Агент в маске стреляет в них. Убегающий Агент появляется там, где находятся другие Агенты, через 1 D4 дня, обезвоженный, потерявший половину своих HP и все, кроме 1 WP, но набравший +2 к Корму. Пропавший Агент не помнит о прошедшем времени.

Далекая Игра

Слышны звуки далекой аудитории: отдаленный смех, а затем аплодисменты. Затем музыка, фанфары, чтобы начать постановку. Затем одинокий голос, произносящий неразборчивые слова на большой громкости, как мог бы произносить актер. это звучит так, как будто доносится из-за пределов Книжного магазина. Попытка приблизиться к звуку требует поиска во время блуждания по магазину.

Те, кто следует за звуком, подходят к стене Книжного магазина. Звуки здесь довольно громкие. Ясно, что по соседству идет какая-то игра. Любой , кто читал "Короля в желтом", мог бы узнать отрывки из него. Другие сейчас слышат отрывки, возможно , некоторые из них из вступительных глав. Но прежде чем спектакль может продолжиться, раздаются крики и крики, которые явно реальны, и грохочущий гул людей, выбегающих на сцену. Звуки затихают, а затем исчезают. Все

пересечь прежде чем end.

Повторный тройник «левер for his own good.

ФОРМАТ DI Я ВКЛЮЧАЮ

ЖЕЛТАЯ КАРТОЧКА

ОБ ЭБИГЕЙЛ РАЙТ

Если Агенты спросят Б.Р. Роберта об Эбигейл Райт, он будет готов и готов помочь. Он роется в бухгалтерских книгах (поисковый ролик, когда он это делает, показывает, что самая последняя помечена штампом i949). и складывает одну открытую. Объявления написаны на арабском языке настолько идеально, что выглядят напечатанными на машинке. Каждый раз, когда клиент что-то покупает. Роберт делает еще одну запись на арабском языке вместе с датой.

Он вспоминает Райт и ее исчезновение из новостей." Он проводит пальцем по строке и находит запись, в которой Эбигейл Райт находится в Книжном магазине 22 февраля 1995 года. В нем не указана купленная книга.

Агенты, владеющие иностранным языком (арабским) на уровне 20% или выше или успешно выполнившие поиск, могут попытаться выполнить поиск, чтобы прочитать бухгалтерскую книгу, пока Роберт просматривает ее. Сбой указывает на то, что они перехватывают а в одной glimpse строке на арабском языке, транслитерированной следующим образом:

أل ض ن ف م أ ى ك ت م.

"И постоял некоторое время в раздумье.17

Успех указывает на то, что они видят следующие четыре строки:

ى ل ض ن ق ل ا ف ي س و ل ق
ى ل ض ن ع ل ا و ي ص و ي ر ي
م ظ م ظ ل ا ل خ ن ي ف ي ف
أل ض ن ف م أ ى ك ت م.

- Он взял в руки свой ворпальский меч:
Долгое время он искал человека-врага
- Так отдыхал он у дерева Тумтум,
И постоял некоторое время в раздумье.17

Эти слова кажутся знакомыми почти всем Агентам, но если только игрок знает, что их происхождение остается просто вне досягаемости.

Когда Роберт выходит из-за стола, он запирает бухгалтерские книги в древнем сейфе с ключом рядом со столом вместе с денежным ящиком, как будто бухгалтерские книги содержат ценную информацию. Независимо от того, насколько он рассеян , он всегда запирает их перед уходом.

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

031-51937 0-46

CUT ALONG THE LINE

военный

ИМЭ

Халат

секрет

- 3 -

ранг
Lt
CDR
сарт

НЕЖЕЛАНИЕ

Об ЭбИГейЛ Райт (продолжение D)

ЖЕЛТАЯ карточка

Агенты, которые каким-то образом получают доступ к бухгалтерским книгам, обнаруживают, что арабский язык в них повторяется каждые 28 строк, каждая рядом с датой в сопроводительной строке. Те, кто читает по-арабски, скоро поймут почему. Записи представляют собой не что иное, как стихотворение Льюиса Кэрролла "Бармаглот" из "Алисы в стране чудес", переведенное на арабский язык и повторяющееся снова и снова на тысячу страниц или больше. Информации о клиентах или транзакциях нет, записи датированы на французском языке и начинаются с "30 августа 1895 года" (30 августа 1895 года). Почерк во всех книгах одинаков. Самые ранние написаны коричневыми чернилами, выцветшими от времени. На десяти страницах единственная запись помечена "30 августа 1895 года, Лондон сегодня" ("30 августа 1895 года, Лондон сегодня"). Вся эта странность стоит 0/1 САН от неестественного.

Столкнувшись с этой информацией, Роберт отшучивается. Он эйдетичен и помнит каждого клиента. Тестирование подтверждает этот факт. "Это просто игра, в которую я играю, уверяю вас, моя память лучше, чем у лучшего гроссбуха."

He's waiting on his invitation...

CUT ALONG THIS LINE

Эй

Персонажи

Единственным постоянным персонажем в Книжном магазине является его владелец, все остальные просто проходят мимо.

Роберт Роберт Роберт

Роберт - изысканно одетый джентльмен внушительного роста и телосложения. Чем дольше с ним взаимодействуют, тем больше недостатков обнаруживают Агенты. Пятна никотина на его пальцах и губах. Потрескавшиеся губы. Язвы на пальцах и в уголках рта. Желтушно-желтые глаза. Его зубы, протезы Сирса с клеймом 1901 года, всегда остаются перламутрово-белыми.

Роберт мало что помнит из своей истории и рад этому. Он совершенно уверен, что участвовал в ужасных вещах. до того, как Книжный магазин открыл свои двери.

Роберт Роберт Роберт

Библиополa, возраст, по-видимому, 55 лет

STR 1.4 CON 12 DEX 11 INT 1.5 POW 10 CHA 16

HP 13 WP 10 SAN O)

МОТИВЫ И РАССТРОЙСТВА: Продавать копии Короля в желтом.

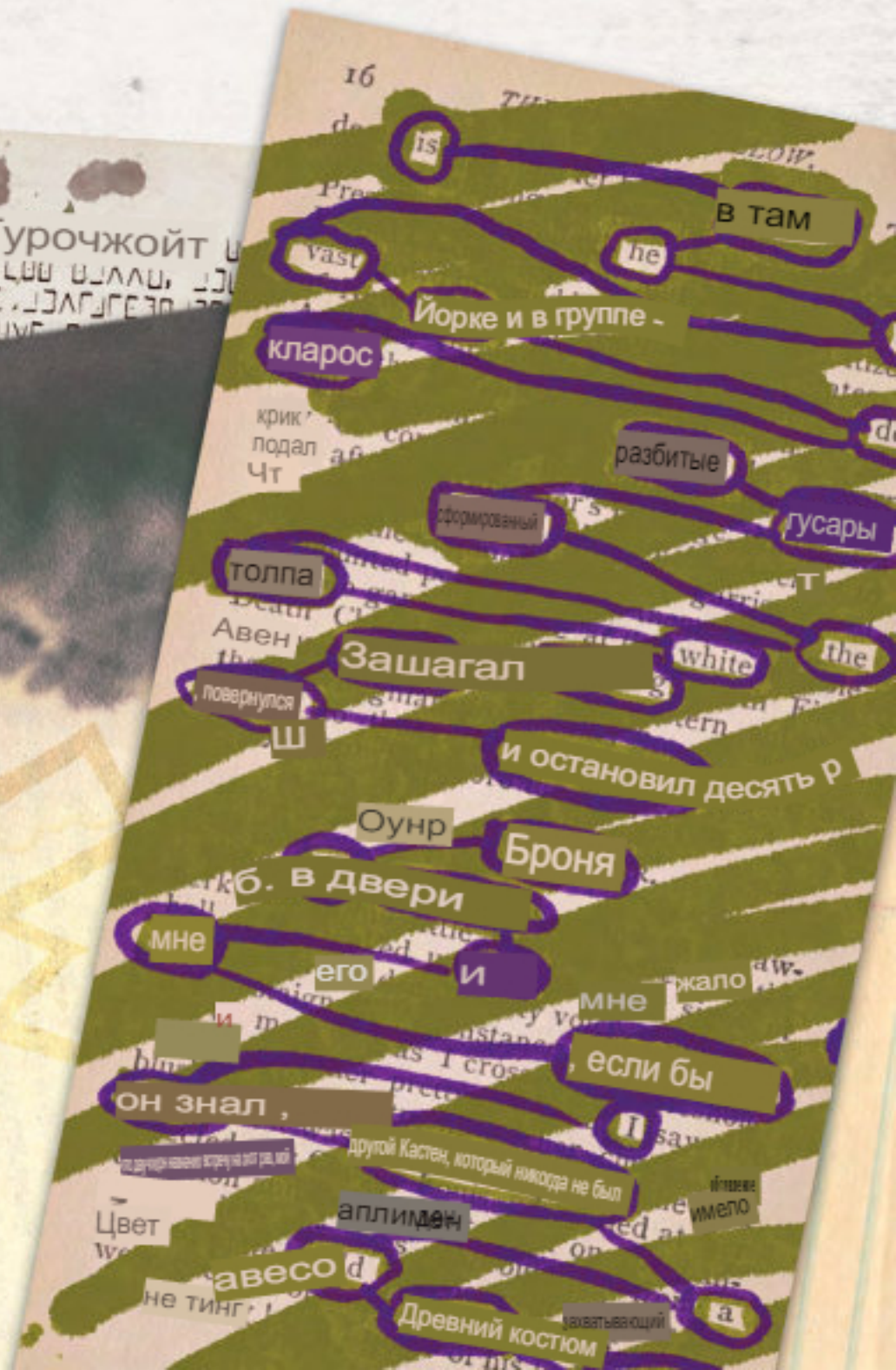
Распространять слухи для мистера Уайлда.

1о ждите его "откровения".

НАВЫКИ: Внимательность 40%, Антропология 30%, Искусство (История) 30%, Бюрократия 30%, Ремесло (Механика) 20%, Уклонение 30%, Вождение 30%, Огнестрельное оружие 40%, Иностранный язык (Арабский) 65%, Иностранный язык (Берберский) 45%, Иностранный язык (Английский] 70%, Иностранный язык (Испанский) 20%, Иностранный язык (Тартессианский) 15%, История 70%, ЮМОР 70%, Убеждение 80%, Езда 30%, Скрытность 30%.

РЮКЗАКИ: Пистолет Браунинг FN модели 1903 года 40%, урон 1 010.

Невооруженный 40%, урон 1 D4.



застрял: Роберт пойман в ловушку повторяющихся шаблонов своей прежней жизни. Он читает. Он продает книги. В нерабочее время он иногда бродит по Ночному миру по проходам в стеллажах Книжных магазинов. Пока кто-то новый не вступит с ним в контакт, вполне вероятно, что он снова и снова выполняет одни и те же действия.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ДВЕРИ: Через силу короля в Желтом Роберт всегда может найти выход, обнаружив скрытые проходы, потайные двери или даже двери, которых мгновение назад там не было. Другие могут последовать за ними, получив +1 к коррупции. У Роберта есть доступ ко всему Ночному миру, но агенты, которые следуют за ним , вскоре обнаруживают, что их путь обрывается, когда Роберт исчезает в бесконечных комнатах. Однако он полностью осознает свое положение и расположение Каркозы, Ночного Мира и Земли. Через Книжный магазин у него есть доступ к Отсутствующей комнате и Ночным этажам здания Макалистар. У него тоже есть доступ в город трупов Каркозы, но он никогда бы добровольно не привел туда других.

БЕСКОНЕЧНЫЙ: Пока Роберт не найдет свою Бутылку с Душой или не встретит Короля в Желтом, он бессмертен, в некотором роде. Роберт такой же хрупкий, как и обычный человек, и может быть застрелен, заколот, избит и сожжен с результатами, аналогичными тем, что в реальном мире (и со всеми сопутствующими потерями в здравом уме, но после через некоторое время он возвращается целым и невредимым.

ГДЕ МОЯ БУТЫЛКА?: Роберт одержим поиском его Душа находится в Лабиринте Шепота, но убежден, что те, кто ищет лабиринт, обречены Нед блуждать вечно. Роберт уверен, что местонахождение его бутылки будет раскрыто ему со временем, если он только проявит терпение.

УХОДИТЕ:
Маленькая Дверь

За огромной стопкой книг видна красная деревянная дверь, рассчитанная на маленького ребенка . (Если доктор Барбас уже сбежал через него, книги убраны с дороги. J В дверце есть большая прорезь для букв, которая легко открывается, если все книги сдвинуты. Это вызывает стойку- st. Владелец кричит: "Все в порядке?"

Дверь имеет высоту 0,6 метра и ширину 0,3 метра. Открыв ее, можно увидеть набор металлических прутьев толщиной с пальцы толстяка, встроенных за порогом в стену из шлакоблоков, которая окружает дверную раму. Эти решетки препятствуют доступу в темное пространство за ними, но через них можно просунуть любой предмет размером менее 10 см со стороны . В комнате за дверью пахнет затхлостью. При освещении это выглядит как интерьер ржаво-красного шкафа с полноразмерной дверью на дальней стороне небольшого пространства, заваленного одеждой. Любая попытка прорваться сквозь прутья приводит к разрушению конструкции. Если завалы расчищены, двери нигде не видно.

Это пространство ведет к Красной двери в шкафу в спальне доктора Элиаса Барбаса. (См. ПРИМЕР: ШКАФ И КРАСНАЯ ДВЕРЬ на стр. 163. J Иногда, без предупреждения, щель для писем в двери открывается, и в Книжный магазин попадает экземпляр "Короля в желтом" (издание Красной книги) . Когда это происходит, присутствующие в Книжном магазине могут услышать, как мужчина поет по ту сторону двери. Те, у кого бдительность на уровне 30% или выше, или кто делает успешный бросок на +20%, слышат: " В красном доме жил красный человек, у которого была красная комната с красной дверью, он взял красную книгу и положил ее прямо / а затем книга / не былатам больше нет". Если Агенты открывают красную дверь, чтобы увидеть говорящего, они делают это как раз в тот момент, когда дверь за решеткой закрывается, и они получают +1 Коррупцию.

Часть вторая:
Том тайных лиц

КОРОЛЬ: Вот, я поворачиваю дугу
вспять. Стрела отскакивает от твоей смерти,
снова натянутая тетива , Которую люди
называют ненавистью.

-"Король в желтом", Акт II, сцена 4

Часть вторая:

Том Тайных Лиц

Анес тлерил олеркомес -

* Том тайных лиц"

- это операция "Дельта Грин", действие которой разворачивается в Бостоне осенью 2015 года, через 20 лет после событий "Ночных этажей". Игроки берут на себя роли агентов, переживших "Ночь Полы" и любые заменяющие агенты. Они были привлечены для поиска группы пациентов, которые , предположительно, сбежали из учреждения "Дорчестер Хаус ", частной психиатрической больницы, связанной с Дельта Грин.

В полевых условиях:
Этапы "Тома тайных лиц"

"Том тайных лиц" - это двойная подделка, чтобы вытеснить Агентов игроков из мира, который, похоже , начинает прочно обосновываться в реальности. К концу операции Агенты могут быть не уверены, существует ли вообще реальный мир.

1. Внешний ОСМОТР: В начале операции Агенты ищут пропавших пациентов , переданных компанией "Дельта Грин" в психиатрическое лечебное учреждение "Дорчестер Хаус".
2. СЕКРЕТЫ, УЭС, УЖАС: Ужасы Ночного мира собрались в Доме Дордестера и в домах его сотрудников, теперь все они находятся под покровительством короля в Теллоу. Агенты исследуют эти места, зараженные безумием, пытаясь найти его источник.
3. Стержень: Входя в Дом Дорчестера в более промозглое время, когда власть короля наиболее велика, Агенты внезапно становятся пациентами в психическом факте. Они происходят в ночной версии Дома в Дорчестере, населенной монстрами, потерянными и проклятыми.
4. ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНЫЙ ужас, ПОБЕГ: Агенты убегают из Ночного Мира не совсем разумными способами и получают записку от Заводного Ребенка, призывающую их найти лабиринт Шепота под отелем Бродальбин.

Для Агентов, начинающих эту кампанию в "Томе секретных лиц" . Наиболее важным изменением является то, что Обработчик должен искать способы включить в эту операцию проверки ночных ЭТАЖЕЙ (см. ПРОЯВЛЕНИЯ НОЧНЫХ ЭТАЖЕЙ на стр. 104) и другие сборы и сборы, встречающиеся на протяжении всего приключения.

Правда о доме в Дорчестере

По крайней мере один пациент "Дельта Грин" в доме в Дорчестере был разоблачен Королем в Желтом. Позволить этому пациенту оставаться в учреждении, даже в психиатрической изоляции, было ошибкой. Доктор Даллан, директор учреждения, работал над тем, чтобы изолировать субъекта, но субъект взаимодействовал с персоналом. Власть и влияние короля в Желтом распространялись, заражая Дом Дорчестеров. Как и здание Макаллистара до него, теперь это сооружение искорежено. Поначалу, для новичков, такие изменения незаметны.

Даллан и другие сотрудники больницы являются переносчиками Короля в желтом. Хотя безумие накапливается в больнице, оно распространилось на дома сотрудников, места их обитания, транспортные средства и имущество. Сами сотрудники являются маяками странности, таща за собой сюрреалистическую природу Каркозы, куда бы они ни пошли, как радиоактивные осадки.

Каждый сотрудник и пациент меняются. Они не спят. Они ведут странное, раздвоенное существование. В течение дня они кажутся нормальными, и некоторые все еще занимаются своей повседневной жизнью без происшествий. Ночью многие совершают странные поступки, чтобы успокоить силу, которая ими управляет.

С каждым днем дом в Дорчестере становится все более странным. Хотя только те, кто открыт для махинаций Короля в Желтом, могут видеть все странности, все , кто остается слишком долго, преображаются. Когда Агенты входят, эта трансформация начинается и для них.

Дерчеслер открыт новый

Правда об Агентах

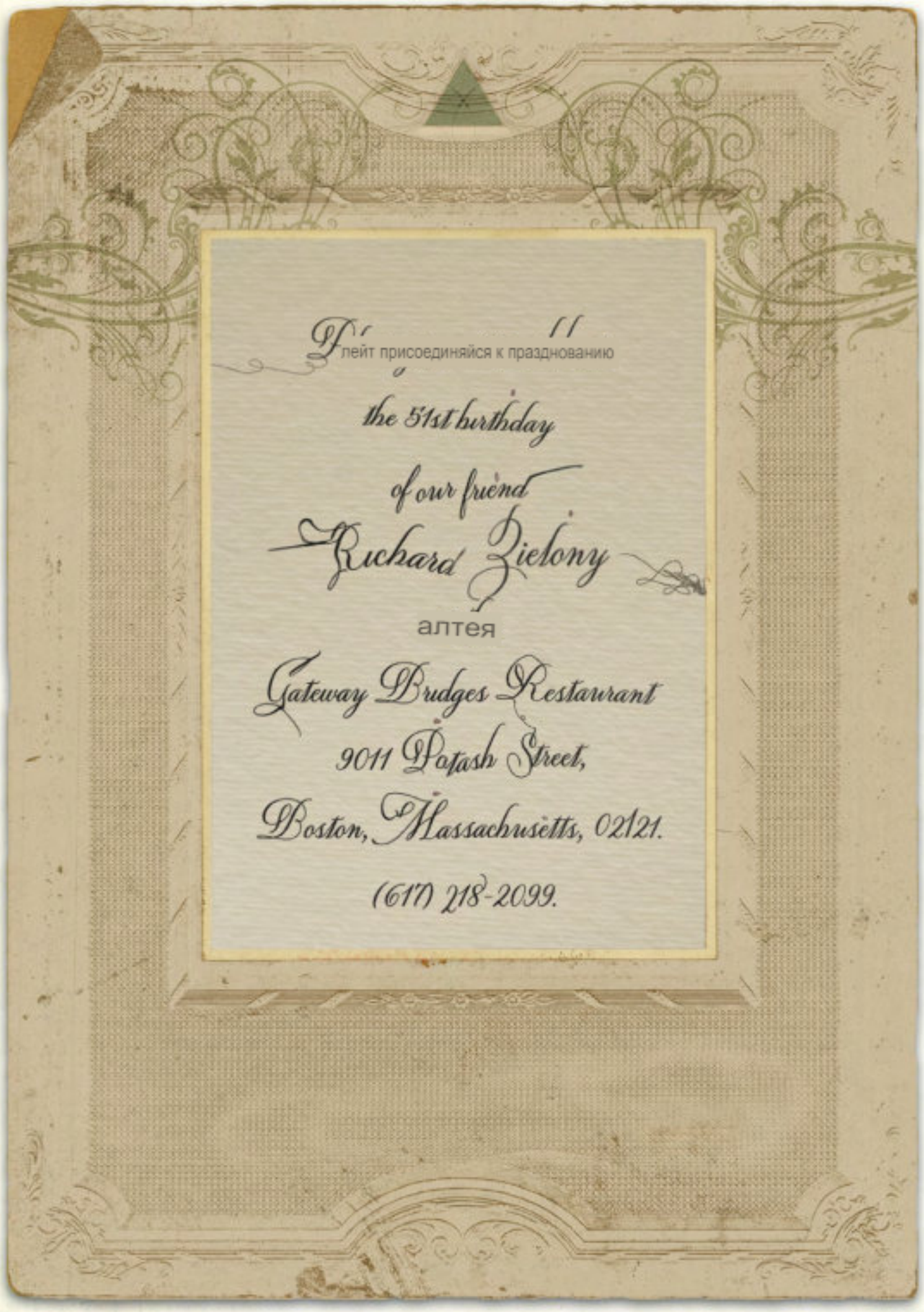
Без их ведома, агенты игроков - это третье расследование "Дельта Грин", проведенное в доме в Дорчестере. Во-первых, слуги короля в Йель-лоу в больнице доставили и скомпрометировали агента "Дельта Грин" доктора Элиаса Барбаса. Ухудшение психики доктора Барбаса , вызванное его контактом с Королем в желтом, было замечено на его работе в полиции штата. . Для расследования Ким была послана команда "Дельта Грин". Эта группа была схвачена и укрыта в Ночном Мире. Дома в Дорчестере, где они и остаются. И теперь Барбас, под влиянием Короля в Желтом, привлек агентов игроков.

Настоящая Дельта Грин ничего не знает об операции Барбаса, о заражении Дома Дорчестеров или о растущей власти Короля в Желтом. По непонятным причинам Король в Желтом желает, чтобы Агенты были втянуты обратно в его тайны.

Вечер в опере

28 августа 2015 года каждый Агент получает по FedEx приглашение на частную вечеринку по случаю дня рождения человека по имени Ричард Зелони. Вечеринка состоится в ресторане Gateway Bridges в районе Дорчестер в Бостоне, штат Массачусетс, в 8:00 вечера 1 сентября 2015 года. Ни один агент не знает Ричарда Зелони, но на лицевой стороне карточки выбит стилизованный. зеленый треугольник, чтобы агенты понимали, что их. вызвали на брифинг Delta Green. См . ПРИГЛАШЕНИЕ на стр. 136.

Те, кто владеет иностранным языком (польским) на уровне 10% или выше, или кто успешно выполняет бросок на уровне +40%, или кто ищет название в Интернете, распознают "Зелони" как польское слово, обозначающее "зеленый".



Приглашение

Пожалуйста, присоединяйтесь к нам, чтобы отпраздновать 5-й день рождения нашего друга Ричарда Зелони в ресторане Gateway Bridges, 901, улица Этташ 1, Бостон, Массачусетс, 02121. (617) 218-2099.

он не должен знать, что

Неф Дарбай ил для водорослей

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Желтая карточка

Это ПРИГЛАШЕНИЕ

Мастерство изготовления приглашения детализировано и дорого. Текст, по-видимому, написан мелким почерком со странными росчерками. Каждое приглашение на первый взгляд кажется идентичным, но можно обнаружить небольшие уникальные недостатки , как если бы каждое из них было точной и почти идеальной копией другого.

ИЗУЧЕНИЕ НАДПИСИ: Требуется экспертиза на уровне 30% или выше, или успешный бросок на уровне +20%. Надпись на приглашении предполагает, что этот человек правша, обучен каллиграфии и, скорее всего, мужчина. Этот почерк не совпадает с почерком Барбаса.

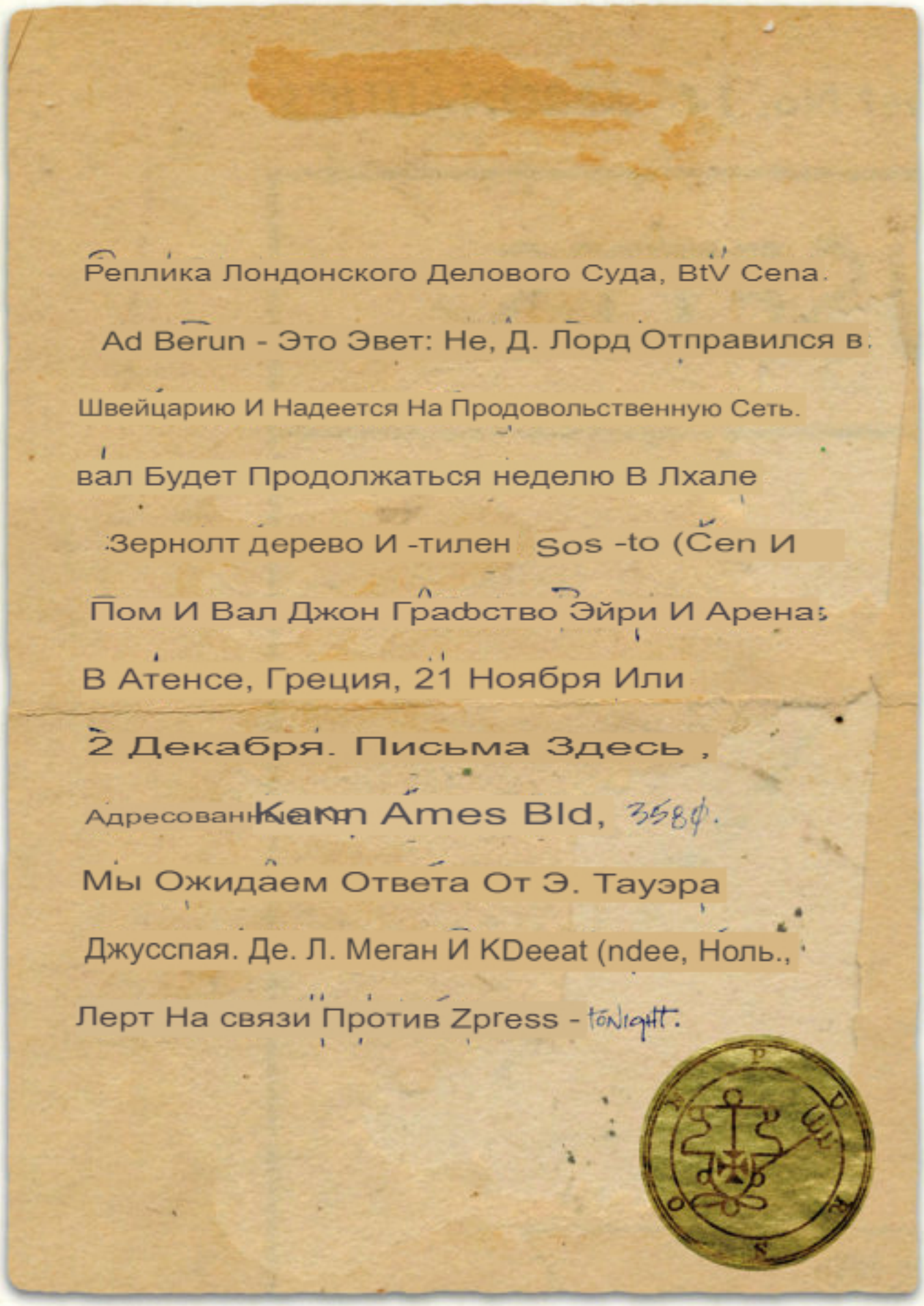
ДЕТАЛЬНОЕ ИЗУЧЕНИЕ ПИСЬМА: Требуется искусство (каллиграфия) или эквивалентный навык на уровне 10% или выше, или успешный бросок на +40%. Надпись имеет странные петли и завитки и кажется несколько неровной, как будто человек, пишущий ее, дрожал. При очень внимательном рассмотрении Агент замечает, что некоторые буквы помечены маленькой, почти прозрачной карандашной меткой, единственной точкой светло-серого свинца. Эти отмеченные буквы гласят: ПОМОГИ МНЕ. Агент, который обнаружит это, будет вознагражден +1 к коррупции.

Изучение БУМАЖНОГО материала: Требуется судебно-медицинская экспертиза с использованием микроскопа и ультрафиолетового излучения. Бумага для приглашения роскошная и отпечатана вручную, возможно, сделана дома специалистом в этом деле. нет явных отметок мастера, штампов или красителей, но бумага сложена и приклеена, как картина в рамке, покрывая большую площадь бумаги под самим приглашением.

РАЗРЫВАНИЕ ДВУХ ЛИСТОВ БУМАГИ: Вырывание приглашения из рамки открывает скрытую область бумаги, на которой большая часть рукописного текста нацарапана шариковой ручкой. См. СКРЫТЫЙ пример на стр. 138. Этот почерк принадлежит Барбасу. Как ни странно, этот текст на самом деле не является ключом к разгадке. Любой, у кого уровень криминалистики составляет 25% или выше, или кто делает бросок на уровне + 20%, распознает его как "образец запроса": часть текста с тарабарщиной, которую подозреваемого просят написать, чтобы его почерк можно было сравнить с доказательствами. Рядом с этой надписью - штамп из золотой фольги со странным символом и буквами P-U-R-S-0-N. Агент с Оккультным на уровне 20% или выше, или который делает успешный бросок на +20%, распознает его как символ из демонологии, найденный в оккультном тексте под названием Ars Goetia. (См . ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЫЗОВ PRIMEUHATON на стр. 351.) В тот момент , когда Агент внимательно рассматривает символ, срабатывает пожарная сигнализация либо в комнате, в которой находится Агент, либо поблизости. Агенты, увидевшие символ в "Ночных этажах", сразу же узнают его и страдают 0/1 SAN от беспомощности.

CUT ALONG THE LINE

дружелюбно-приветливо-ная



Реплика Лондонского Делового Суда, BtV Cena.

Ad Berun - Это Эвет: Не, Д. Лорд Отправился в.

Швейцарию И Надеется На Продовольственную Сеть.

вал Будет Продолжаться неделю В Лхале

Зернолт дерево И -тилен Sos -to (Cen И

Пом И Вал Джон Графство Эйри И Арена:

В Атенсе, Греция, 21 Ноября Или

2 Декабря. Письма Здесь ,

Адресованные Kam Ames Bld, 3580.

Мы Ожидаем Ответа От Э. Тауэра

Джусспая. Де. Л. Меган И KDeeat (ndee, Ноль.,

Лерт На связи Против Zpress - tonight.

Скрытый Образец Повсюду only words

Наши дела в Лондоне идут хорошо, но в Вене и Берлине все спокойно. Мистер Д. Ллойд уехал в Швейцарию , и я надеюсь на хорошие новости. Он пробудет там неделю на Цермотт-стрит, 1496, а затем отправится в Турин и Рим, присоединится к полковнику Парри и прибудет в Афины, Греция, 27 ноября или 2 декабря. Письма туда следует направлять по адресу бульвар Короля Джеймса, 3580. Мы высылаем Чарльза Э. Фуллера во вторник. Доктор Л. Макгуэйд и Роберт Ангер, эсквайр, уехали сегодня вечером экспрессом "Y. X.".

D1ИНФОРМАЦИЯ↓

эллоук арди

НАБЛЮДАЮ ЗА РЕСТОРАНОМ

Агенты-параноики могут следить за рестораном. It выходит на Гейтвей -парк, небольшой муниципальный парк с каменной стеной, который пустеет на закате. Гнездо для наблюдения можно было легко установить у стены за кустами, не опасаясь, что его обнаружат.

Там мало что можно увидеть до самого дня мероприятия. Сотрудники приходят и уходят и работают в обычное время. У Эдуардо Диаса есть распорядок дня, который фокусируется на том, чтобы находиться в ресторане с 2 часов дня или 3 часов дня до его закрытия в 2 часа ночи. каждый день. Никто посторонний не приходит и не уходит.

Большая комната для вечеринок имеет три окна, и за ней легко наблюдать издалека . Если наблюдение ведется до начала мероприятия, в комнате можно увидеть только Барбаса. Он приходит в 7:00 вечера, иногда входит официант, чтобы спросить , не нужно ли ему чего-нибудь. По счастливой случайности агенты наблюдают, как Барбас достает из кармана пальто маленький металлический футляр и достает из него предмет размером с таблетку, который он Глотает.

У агентов также может быть человек снаружи во время брифинга, чтобы следить за комнатой для вечеринок. Со снайперской позиции в парке ночью хорошо видно всех, кто находится в комнате для вечеринок. Агент с оптическим прицелом мог быстро расправиться с любым, кто находился в комнате.

Если Агенты прослушивают комнату на звук, они слышат, как Барбас напевает себе под нос песню и время от времени произносит слова вслух:

Себя

"Пусть красная заря догадается
Что мы будем делать,
когда этот голубой звездный свет погаснет
И все кончено. "

Мемнеге

Т...к,Л.Ч

Поиск текстов песен в конечном итоге приводит к стихотворению "Песни детей моря" Блисса Кармана, некогда поэта-лауреата Канады. Выжившие после "Ночных этажей" могли бы счесть это стихотворение знакомым, поскольку оно появилось на стене святилища Райта в здании Макалистар. Позвольте каждому агенту пройти тест INT × 5, чтобы запомнить его, если игроки этого не сделают. Признание этого стоит 0/1 CAH от беспомощности.

У любого агента с уровнем коррупции 2+, который слышит эту песню, на мгновение мелькает стена в квартире, покрытая сотнями причудливых предметов, и нотный лист, помеченный теми же словами. Если бы эти Агенты не были на "Ночных этажах", мысль казалась бы чужой, как если бы она была помещена в их разум. Это стоит 0/1 CAH от неестественного.

031-51959 e-46

CUT ALONG THE LINE

Операция "ИНДИЙСКАЯ ЛУНА"

Брифинг состоится в ресторане Gateway Bridges в Дорчестере, Бостон, в 8:00 вечера 1 сентября 2015 года. Умные агенты изучат местоположение или даже установят его, чтобы попытаться узнать больше о незнакомце, который назначил встречу.

Ресторан Gateway Bridges

Этот одноэтажный ресторан средиземноморской кухни находится по адресу 9011 Potash Street, Бостон, Массачусетс, 02121. Он находится в районе Дорчестер с 1981 года. Он имеет четыре звезды на Yelp и остается фаворитом местных жителей благодаря своим вечерам по вторникам и пятницам, когда можно купить один и получить один бесплатный ужин. Еда ничем не примечательна. В ресторане работает 19 человек.

Ресторан Gateway Bridges принадлежит Эдуардо Диасу, 52 года. Он не имеет никакого отношения к операции. 28 июня 2015 года он забронировал номер афроамериканцу по имени Марбас, который заплатил наличными и дал номер телефона. Этот номер предназначен для

Дом доктора Барбаса в Медфорде. Вызов его приводит к тому, что телефон там звонит бесконечно. На него никогда не отвечают.

Здание состоит из террасы, большой столовой с 11 столами, кухни и подсобного помещения, а также двух частных комнат для вечеринок в задней части за туалетами. Большая комната для вечеринок вмещает до 12 человек за одним большим столом. В ночь вечеринки табличка на стенде у двери гласит: "ЧАСТНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ: ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ РИЧАРДА ЗЕЛЯ".

Агенты Барбаса, которые следят за рестораном перед брифингом , могут легко идентифицировать автомобиль Барбаса, Ford Escape 2010 года выпуска, после того, как он прибудет в 7:00 вечера. На нем есть наклейка полиции штата Массачусетс и разрешение на парковку в здании полиции штата Массачусетс во Фрамингеме, штат Массачусетс. Эта наклейка накладывается на многие аналогичные наклейки, указывая на длительную занятость.

Кто-нибудь пытается найти скрытую или скрытую штуковину, ана дает знания и знания в механической арии

CUT ALONG THE LINE

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

ИССЛЕДУЯ ДОКТОРА БАРБАСА

Поиск в Google открывает Барбаса в LinkedIn и перечисляет его основные учетные данные, а также его историю работы в полиции штата Массачусетс и его личные адреса электронной почты и адреса электронной почты полиции штата Массачусетс. Фотографии соответствуют человеку, которого видели на брифинге. У него нет других аккаунтов в социальных сетях. Следующие методы исследования раскрывают больше:

ДЕРГАНИЕ ЗА НИТОЧКИ правоохранительных органов ДЛЯ ЛИЧНОГО ДЕЛА БАРБАСА: Требуется бюрократия на уровне 30% или выше или бросок на уровне +20%. Пройти по официальным каналам, чтобы получить копию личного дела Барбаса , относительно легко для кого-то из федеральных правоохранительных органов. ile обширен и охватывает более 20 лет безупречной службы. Барбас был популярным администратором Криминальной лаборатории полиции штата Массачусетс. Последние четыре года он был президентом местного отделения Национальной ассоциации полицейских организаций . Ему оставалось пять лет до выхода на пенсию, прежде чем он внезапно ушел с работы в июне 2015 года. Конец досье - это серия официальных жалоб, выговоров и призывов к слушаниям и психологической помощи. Наконец, есть официальное письмо

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Дезинформация |

желтая карточка)

Исследование ДОКТОРА Барбаса (продолжение"0)

из полиции штата Массачусетс, указывающей, что Барбас был отправлен в административный отпуск, поскольку было предпринято разбирательство по его увольнению. В этом файле содержится его домашний адрес в Медфорде и номер домашнего телефона. Этот номер совпадает с номером, использованным для бронирования зала для вечеринок в ресторане Gateway Bridges.

ПОДКУП СОТРУДНИКА ПОЛИЦИИ ШТАТА ДЛЯ ЛИЧНОГО ДЕЛА БАРБАСА: Требуется знание юриспруденции и криминологии на уровне 30% или выше, успешный бросок каждого на уровне +20% и оплата необычных расходов. Получить копию личного дела Барбаса по неофициальным и незаконным каналам сложно и дорого. Даже если Агент получит копию файла, Агент должен сделать бросок удачи. Если это не сработает, Агент будет назван в обвинительном заключении против своего источника через 106 + 2 месяца. Они могут быть привлечены к ответственности за взяточничество, и расследование может выявить более тяжкие преступления , которые они совершили.

Допрос сотрудников полиции ШТАТА О Барбасе: Требует бюрократии, СМИРЕНИЯ или Убеждения. Многие люди в полиции штата Массачусетс знают Барбаса, большинство говорят, что он придерживается правил, считается перфекционистом и является преданным и уважаемым государственным служащим. Однако мало кто из этих людей видел его в течение некоторого времени. Скорее всего, эта информация устарела на несколько месяцев и не распространяется на его увольнение.

ОПРОС ЛЮДЕЙ, которые РАБОТАЛИ НЕПОСРЕДСТВЕННО С БАРБАСОМ: Требуется Бюрократический или Юридический состав. Коллеги Барбаса из Криминальной лаборатории полиции штата препятствуют следователям, если только у них нет влияния в правоохранительных органах. Агенты правоохранительных органов могут в конечном итоге встретиться с детективом Эмелин Скехан или полицейским Майклом Докином, который работал в Отделе обслуживания мест преступлений. Они беспокоятся о Барбасе и хотят помочь. критический успех указывает на то, что другие сотрудники правоохранительных органов, в том числе сотрудник DEA, расспрашивали о Барбасе и его странном поведении в середине-конце июня.

Детиндер, 5.1 Www RD

TAL ONGT HEL INEC

147

В запертом сундуке лежит россыпь бумаг, и разбитая, заляпанная маслом картонная коробка с надписью "УЛИКИ, ФБР, Уайт-ПЛЕЙНС, Райт-а, 10 августа 95 года", написанная выцветшим маркером. В коробке ничего нет. Среди бумаг в багажнике лежат две толстые салфетки, испачканные маслом и бензином, помеченные схемами механических устройств , нарисованными шариковой ручкой. Устройства обозначены LEÃO ("лев" по-португальски) и ESCRIBA ("писец" по-португальски). Агенты из "Ночных этажей" узнают коробку и документы из квартиры Эбигейл Райт и теряют 0/1 САН от беспомощности. Если они объясняют это Агентам, которых там не было, тот, кто объясняет это , получает +1 Извержение.

Страховые документы в бардачке выданы Барбасу, Элиасу М., 60 лет, с адресом 919 4-я улица, Медфорд, Массачусетс, 02153. Профессия указана как "ПОЛИЦИЯ НЕ работает".

Мэйв вернулась в Макаллистар after

Доиттольгет

Детектив Эмелин Скехан

Барбас напала на детектива Эмелин Скехан (женщина из Кау- каси, 36 лет) в июне. Эти двое были друзьями в течение шести лет, прежде чем она вошла в офис Барбаса без предупреждения в ночь на 8 июня 2015г. Завязалась борьба без всякой причины, которая ясна в отчете, закончившаяся тем, что Барбас был ранен, а Скехан сообщил о инцидент. Через день, чтобы остыть, обвинения были сняты. Барбас извинился по электронной почте и согласился обратиться за помощью, но так и не сделал этого.

Если ее спросят о той ночи, Скехан утверждает, что видела , как Барбас писал на листе плотной коричневой бумаги с

Зм скеллан

старомодная ручка. То, что она увидела это, по-видимому, привело его в ярость. Она понятия не имеет, что было на бумаге. Она беспокоится за рассудок Барбаса. Она говорит, что он выглядел совершенно невменяемым, совсем на себя не похожим. С начала июня она заметила в нем явное "ускользание"

ФАССИНИГ СТРАНИГЕ: Эмелин Скехан - правнучка Марка Фицроя, брата Эме- лайн Ф. Фицроя, вундеркинда и автора книги "Мир без дверей". (См. ПЕЧАЛЬНУЮ ИСТОРИЮ ЭМЕЛИН Ф. ФИЦРОЙ, ДЕТСКОГО ГЕНИЯ на стр. 95.) Если ее спросят о ее необычном , Скехан скажет, что ее назвали в честь ее прабабушки. Агенты, знакомые с работой и ее странным провидением, затем получают +1 Вознаграждение.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Желтая карточка

электронное письмо

Агенты, которые просят Скехана показать им электронное письмо с извинениями от Барбаса, должны создайте Бюрократический, УНИЖАЮЩИЙ или убеждающий бросок. Смотрите ЭЛЕКТРОННОЕ ПИСЬМО на странице 143. Скехан понятия не имеет, что такое "только один раз раньше" или "кроме, может быть, тебя?" ' относится к.

Каждая заглавная буква, прочитанная последовательно, показывает сообщение: НЕ СЛЕДУЙТЕ. Агент, который обнаруживает это, зарабатывает +1 Коррупцию. Скехан так и не обнаружил этого. Если ей об этом сообщат, она понятия не имеет, что это значит.

barbas@mass.gov
10 ИЮНЯ 2015 ГОДА

Дорогая эм 1

Только однажды мне приходилось писать что-то подобное. Никто не знает, что я чувствую, кроме, может быть, тебя? Оглядываться назад на все это и думать: что я сделал? Прости меня. Когда-то мы были друзьями. Давай просто оставим это в прошлом. Давай продолжим нашу жизнь. Очевидно, что между нами никогда не будет по-прежнему. Чего я больше всего хочу , так это чтобы это осталось в прошлом.

Электронное письмо

Электронное письмо пришло с учетной записи электронной почты полиции штата Массачусетс Барбаса и датировано 10 июня 2015 года.

Полицейский штата Майкл
Докин Докин (белый мужчина, 41 год) работал с доктором Барбасом в течение четырех лет. Вместе с несколькими другими солдатами Докин отправился в дом Барбаса 11 июля 2015 года, пытаясь отговорить его от неправильного поведения. Полицейских пригласили в дом Барбаса в Медфорде, где они обнаружили, что он ломает мотоцикл.

Барбас подал им бренди и закуски и некоторое время разговаривал. Он утверждал, что новая работа привлекла его внимание и отнимает у него все время. Он не сказал , что это было.

Во время перерыва в ванной Докин взглянул наверх. и увидел "горячую" женщину, стоящую в длинном, струящемся белом платье, которое было "э-э-э, откровенным". Она улыбнулась ему и пошла обратно тем же путем, каким пришла. Попытка Докина описать женщину более подробно раскрывает почти идеальное описание Офелии Ситри (см. ОФЕЛУ СИТРИ на стр. 208).

Докин теперь считает, что у Барбаса и Скехана была ссора из-за любовника (они никогда не были вовлечены), когда Барбас разорвал с ней отношения и начал встречаться с другой женщиной.

Дакскив, Майлз

Добро пожаловать на вечеринку

Агентов, которые появляются в ресторане Gateway Bridges 1 сентября 2015 года, ведут в частную комнату для вечеринок в задней части здания. Там они находят ожидающего их афроамериканца лет 60 с чем-то. Это доктор Барбас.

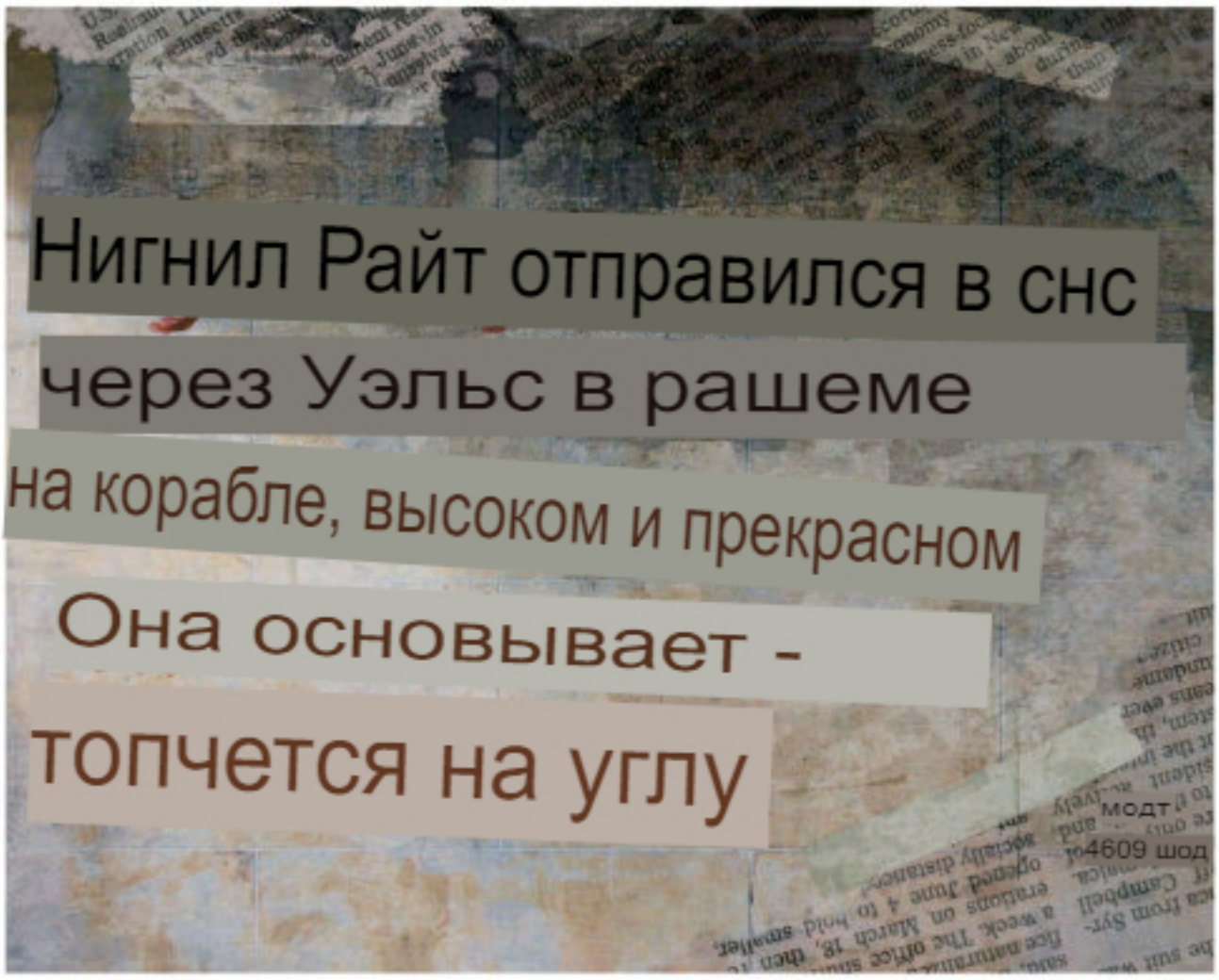
Он велит им называть его агентом Экзетером, затем вежливо просит их сесть и устроиться поудобнее. Экзетер пахнет запахом тела, маслом и бензином. Когда он двигается, раздается едва уловимый шорох сминаемой бумаги.

Экзетер устанавливает следующее:

»Операция носит кодовое название "ИНДИЯ МУН". Это о местонахождении бывших оперативников группы.

» Эти оперативники находились под наблюдением в психиатрическом учреждении в Бостоне, которое само по себе имеет глубокие-требования к группе. Эти пациенты были госпитализированы. в течение некоторого времени. Сейчас они пропали без вести. » Каждый из них пропал без вести 28 августа 2015 года примерно в одно и то же время. Полиция не была. предупреждена, но группа хочет, чтобы их нашли.

»На стене одной из их комнат было написано послание. Эксетер показывает им фотографию. Смотрите сообщение ниже.



Послание Д.Ллантвита и Г.Твилла

Фотография строк, написанных на стене палаты психически больного. Это было нацарапано на стене обильным количеством человеческой крови, засохшей и покрытой заклеенными газетами.

Эбигейл Райт отправилась в море
, пересекла волны, чтобы спасти меня
на корабле, высоком и прекрасном
она огибает угол, топчется на месте

»Перед заключением в тюрьму каждый из этих оперативников соприкоснулся с книгой, которая, как известно , обладает неестественными свойствами. У книги много названий. Он отклоняет вопросы о книге, говоря только , что она обладает неестественными свойствами, и ее специфика ограничена группой.

»Следует сообщать о обнаружении любой оккультной книги в ходе этой операции. За исключением беглого изучения названия и автора, любая такая книга не подлежит прочтению.

»Экзетер протягивает Агенту большой, старый на вид спутниковый телефон. Он говорит, что с группой можно безопасно связаться, нажав *616 на телефоне, но общение должно быть сведено к минимуму.

»Он вручает Агенту карточку доктора Ричарда Даллана из Психиатрического лечебного учреждения Дорчестер-Хаус. В нем есть адрес электронной почты Даллана, номер телефона и факса , а также домашний адрес. Экзетер говорит , что Даллан дружелюбен к группе и знаком с деятельностью группы. Он ожидает звонка Агентов. Смотрите КАРТОЧКУ ДАЛЛАНА на этой странице. Агент, у которого Ant (Письменность) составляет 20% или больше, или который выполняет поиск в Google, распознает цитату на карточке от Т.С. Элиота.

Агенты, пережившие "Ночные этажи" , узнают имя Эбигейл Райт 20-летней давности и теряют 0/1 САН от беспомощности.

Агенты, которые видели диаграммы, нарисованные на салфетках в "Ночных этажах" (см. ДИАГРАММЫ на стр. 76), узнают салфетки ресторана Gateway Bridges . Они идентичны тем, что были найдены в квартире Райта в 1995 году. Осознание этого стоит 0/1 САН от беспомощности.

Спрашивать Эдуардо Диаса о салфетках - ошибка. Становится ясно, что 2015 год - это первый год , когда ресторан может позволить себе потратить деньги на такие прекрасные бумажные салфетки, напечатанные на заказ. В 1995 году таких салфеток не существовало. В качестве награды этот Агент получает +1 Вознаграждение. Амитс -с Забирает Свое.

Экзетер отвечает на любые вопросы в пределах своих прямых знаний правдиво, но как можно менее откровенно.

Доктор Ричард Ф. Даллан, директор
психиатрического учреждения Дорчестер-Хаус
, 48 Норвуд-стрит, Бостон, Массачусетс 02122

"Иногда вещи становятся возможными, если мы хотим этого достаточно сильно".
для@sdhpf.com /тел. 617.224.9182/факс 617.224.9181

Карточка Даллана

Дешевая, обычная на вид визитная карточка , сделанная в офисе FedEx.

Подсказка: Список

- краткий написанный от руки список предполагаемых пропавших пациентов. Агент с криминалистикой на уровне 20% или выше, или который делает бросок на уровне +20%, идентифицирует его как то же самое, что и надпись внутри приглашения Зелони: надпись доктора Барбаса. Обработчик может использовать имена, указанные в СПИСКЕ на странице 146, или придумать другие. Эти имена могут быть анаграммами, тарабарщиной или совершенно обыденными, поскольку они вообще не являются реальными людьми.

Изучение этих имен в стандартных базах данных приводит к появлению ничем не примечательных файлов, которые, по-видимому, отражают даймов Барбаса и Даллана. Эти файлы меняются с течением времени. Каждый раз, когда файл считывается, Агент может сделать бросок INT × 5, чтобы заметить. Если они это сделают, то обнаружат, что файл тот же самый, за исключением того , что к нему было добавлено одно из следующих предложений:

» В красном, влажном нутре мужчины - вот где вся ненависть спит. Насилие - это то, что освобождает его.

» Окна выходят на истерзанную войной землю и. солнца-близнецы наблюдают за нами, как глаза охотника.

»Последний король будет председательствовать в конце. И мы будем рады этому, потому что мы устали от этого повторения, брат.

» Уот смотрит на этот мир как на кучу денег переход из рук в руки.

»Посланник, милорды и леди. Человек в маске у двери.

Список

Краткий список предполагаемых пропавших пациентов, написанный узнаваемым почерком: почерк из приглашения Зелони, почерк доктора Барбаса. Прежде чем раздавать раздаточный материал игрокам, Обработчик может обрезать его так, чтобы количество имен соответствовало количеству игроков.

Имя	Подробности	Проходящий мимо Странный
Т. Хоу	Бывший специальный агент ФБР Томас Хоу, американец китайского происхождения, 39 лет	Анаграмма для "Uoht"
Лайла Мак	Бывший хирург скорой помощи Кэл Диасса, латиноамериканец, 43 года	Анаграмма для "Кассильды"
Ким Пласлад	Бывший специалист по информационным системам ВВС и АНБ сент, белая женщина, 28 лет	Анаграмма для "Камиллы"
Рей Билабасс	Бывший агент ФБР, белая женщина, 37 лет	Анаграмма для "бледной маски"
Томан Ф. Прутот	Бывший армейский офицер, афроамериканец с анаграммой "Элиас Бабас", 46 лет".	Анаграмма для "Фантом истины"
	Бывший агент DEA, белый мужчина, возраст 49	

Агенты, прочитавшие "Короля в желтом", узнают в них строки из пьесы. Если файлы не просматриваются более одного дня или более, они превращаются в тарабарщину, набор напечатанной ерунды, которая, тем не менее, отформатирована так, как если бы это был настоящий файл. Осознание этого стоит 0/14 САН от беспомощности.

Доктор Элиас Барбас Вернулся Aqs.

Доктор Элиас Барбас больше половины своей жизни проводит в Ночном Мире. Когда-то он искренне верил в мандат Дельта Грин. Иногда он все еще такой. Таково его безумие. Но он также служит королю в Желтом.

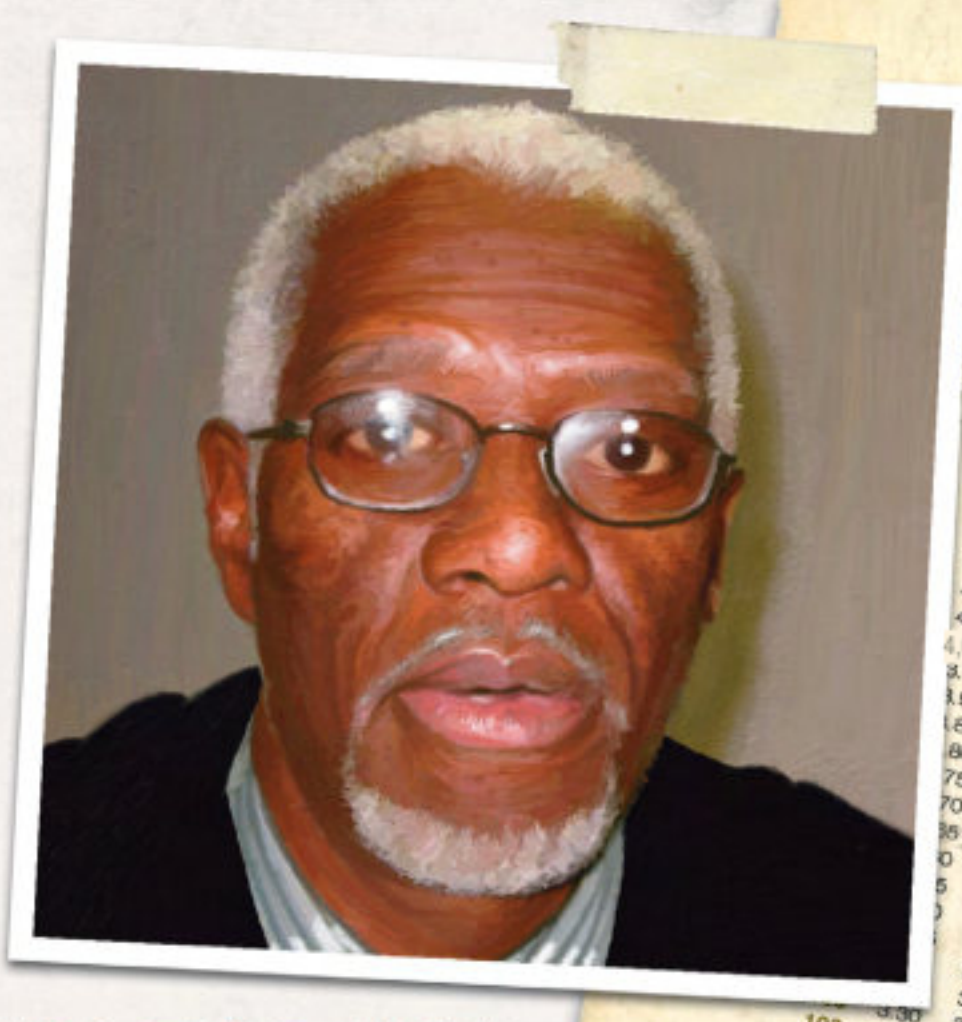
Если ему противостоят таким образом, что его безумие невозможно отрицать, Барбас пытается подчинить или убить любого из присутствующих. Те, кого захватил доктор, просыпаются в доме в Дорчестере, запертые под сильным успокоительным.

Падение Барбаса

29 мая 2015 года Барбас полагал , что Дельта Грин активировала его, чтобы помочь доктору Даллану найти пациентов , пропавших без вести в доме в Дорчестере. На самом деле Даллан активировал Барбаса. Во время расследования Барбас попал под влияние Короля в Желтом, как и другие сотрудники и пациенты Дорчестер-хауса.

Странное поведение Барбаса на работе вызвало настоящую проверку "Дельта Грин ", о нем тихо расспрашивали на его рабочем месте. Команда агентов Майкла Витвера была задействована, чтобы следить за ним. Они заподозрили поведение Барбаса и обратились за помощью к Даллану и дому Дорчестера, чтобы обезопасить его. Их план состоял в том, чтобы насильно арестовать Барбаса для его же собственной защиты.

Даллан казался сговорчивым, но сотрудники Дорчестер -хауса набросились на команду "Дельта Грин". Эти агенты сейчас заключены в тюрьму в Доме Дорчестера в Ночном Мире. Дельта Грин не знает ни о судьбе, ни о дальнейших событиях в деле Барбаса.



Рей Пилапаст , Мареас, их, Де, Жан Баесс,

ДИССОЦИАЦИЯ

желтая карточка

ИНДИЙСКАЯ ЛУНА

Подозрительные агенты могут проверить название операции. Поиск в Интернете открывает страницу за страницей об индийской космической программе, которая является тупиковой.

КОДЫ ИЛИ АНАГРАММЫ: Требуется информатика или SIGINT на уровне 30% или выше, или бросок на уровне +20%; или бросок INT × 5 на уровне -20%. "Индийская луна" - это анаграмма для "даймониона", который Платон описывал как внутренний голос, который удерживал его от определенных действий.

ДАЙМОНИОН: Требуется Антропология или история на уровне 30% или выше или бросок на +20%. В классической литературе даймонион или демон был руководящим духом, который побуждал к действию. Он посылал героев или злодеев на поиски и великие деяния и мог представлять меньшего бога, дух мертвых или другую, более странную силу, действующую в мире людей. Таково происхождение слова "демон". В "Симпозиуме" Платона оно описано как существо, "интерпретирующее и передающее человеческие вещи богам и божественные вещи людям; просьбы и жертвы снизу, а также таинства и воздаяния сверху". Это увеличивает коррупцию Агента +1

Дасмнениен - это я

CULT UPON THE SHRINE

С июня Барбас снова и снова пишет от руки книгу, которую он называет "Король в желтом". Ритуал создания этой книги выходит за рамки привычного. Он должен поддаваться этому принуждению по крайней мере раз в день. Он хранит страницы из этой книги, скомканные, в своей одежде , под парой кальсон. Иногда, когда он голоден, он ест их.

Инструкции писца

Барбас одержим машинами и часовым механизмом. Он лихорадочно работал над тем, чтобы собирать, разбирать и " выпускать" совершенно новые машины из старых автомобильных деталей, деталей часов , механических шарниров и пружин. Он создал две из диаграмм, которые нашел в свое время в Ночном мире: "Писец" и "Лев", которые сейчас находятся в его доме в Медфорде, штат Массачусетс. Писец - странная механическая пишущая машинка - выдавал Барбасу

28 июня 2015 года Писец написал Барбасу инструкции по аренде зала для вечеринок в бостонском ресторане на 1 сентября 2015 года.

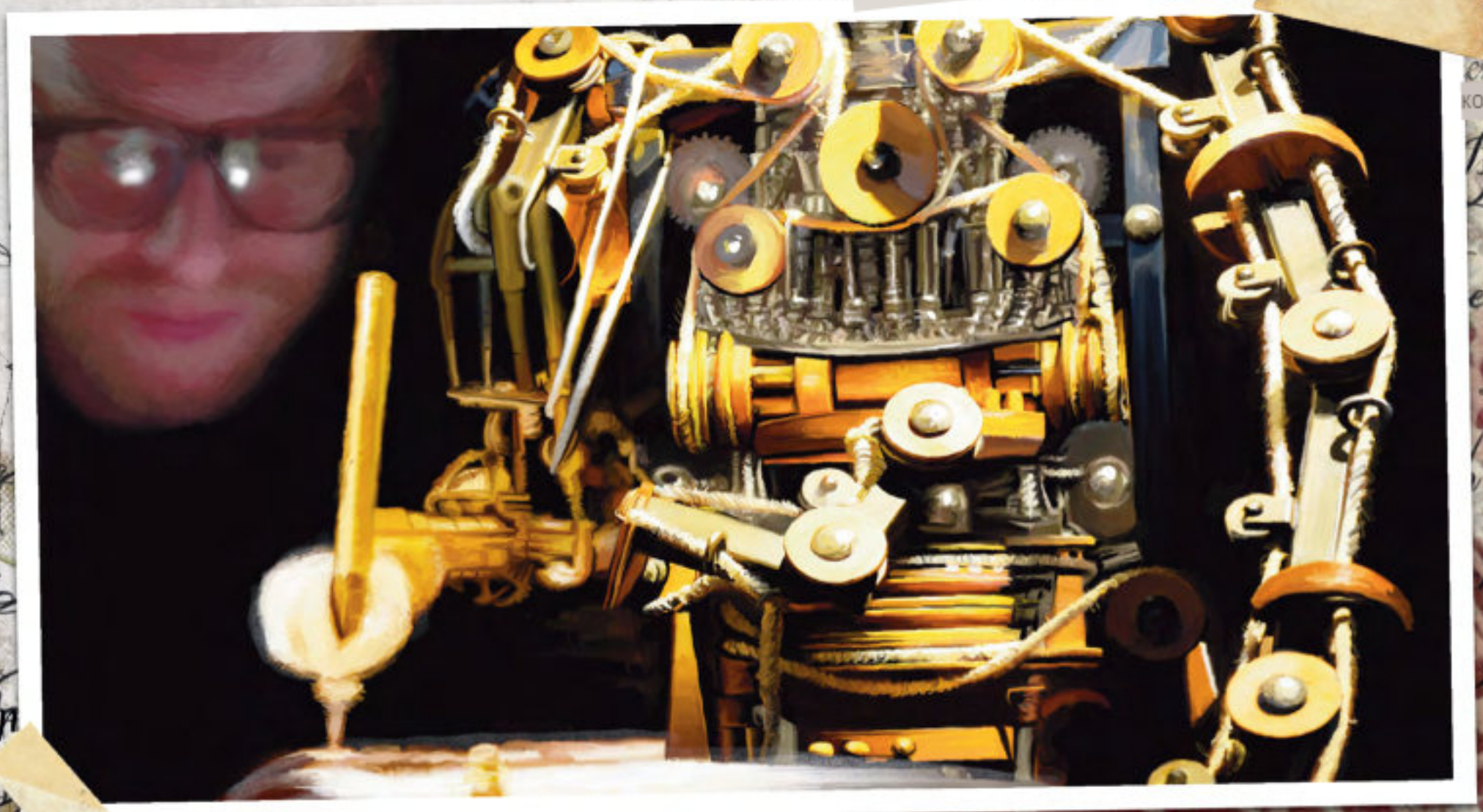
27 августа 2015 года Писец спонтанно создал приглашения для агентов игроков, пригласив их на день рождения Зелони в этом месте 1 сентября 2015 года. Каким-то образом он знал их имена и причастность к группе.

простой пользовательский интерфейс для празднования

Марбасон 1огл 5хифдан

хум нашего уэнда

2011 a party



Дюшар

Сдвигается с места

чинить

Дючард Дэлони

The phone rings next to the missing room. ОН Аванегс,

УХОД: Голос на линии

Барбас дает Агентам громоздкий спутниковый телефон образца 1990-х годов. Он включает в себя адаптер ninevolt и зарядный шнур , а также набор адаптеров для международных штекеров, но индикатор заряда батареи на светодиоде никогда не опускается ниже половины. Он был изготовлен компанией Seere, Inc., и на телефоне нанесен фирменный логотип компании pegasus. Телефон имеет 13 клавиш, от 0 до 9 плюс символ и функциональные клавиши. Каждый ключ также имеет две буквы aphabet.

Включение телефона приводит к его загрузке с трехкратным звуковым сигналом. Он не работает как обычный телефон. На телефоне не указан номер для приема звонков. Набор номера *616 - это единственная функция, которая что-то делает. Когда набирается номер *616, он звонит дважды , прежде чем его поднимут, предположительно, группой ".» Голос на другом конце спутникового телефона : является мужчиной, отвлекается и часто прерывается помехами. Агенты могут предположить, что этот голос говорит от имени "группы". Они были бы очень, очень неправы. Этот голос лучше всего можно было бы описать как принадлежащий даймону-иону или, возможно, самому Королю в Желтом.

Этот метод связи предоставляется Обработчику в качестве инструмента для подталкивания Агента к определенным встречам или уклонения от них. Это может вызвать паранойю ("Агент Эксетер - ваша цель") или снять подозрения ("Эксетер не в себе, доктор Даллан - цель"].

Голос всегда говорит определенно и хрипло. Он прерывается или вешает трубку наугад. Когда он это делает , он некоторое время не отвечает на последующие телефонные звонки . Если бы агенты взаимодействовали с рацией в "Ночных этажах", они могли бы распознать фрагменты звуков и голосов по спутниковому телефону, которые соответствуют тому, что они слышали тогда. Возможно, эти две группы даже смогут каким-то образом взаимодействовать во времени.

Если голосу по спутниковому телефону поступают запросы на оборудование, деньги или другие ресурсы, голос на линии говорит "Все готово", немедленно вешает трубку и выполняет запросы в течение дня или двух. Такие вещи доставляют посреди: ночи или ранним утром, оставляют у входной двери гостиничного номера или за арендованной машиной. Этот Агент получает +1 Коррупция.

Агенты, которым сопутствует удача, могут услышать сообщение о доставке. Если они спешат, то мельком замечают вдали странный силуэт на негнущихся ногах, двигающийся причудливой, размашистой походкой. Агенты не могут быть уверены, но, похоже , ноги фигуры болтаются в нескольких дюймах от земли, и она одета в красно-золотую униформу. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного.: Эти цифры никогда не могут быть пойманы.

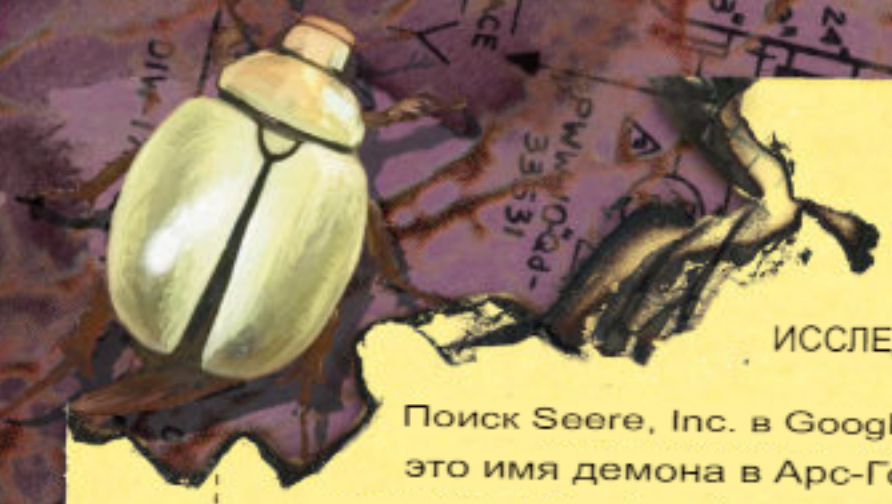
Поставки упаковываются в деревянные ящики, покрытые импортными/экспортными марками и мелом. Агенты могут отследить отправку марок: обратно в Лиссабон, Португалия, потратив 10 часов, если у них бюрократия составляет 50% или больше или они успешно выполнили бросок. Один штамп на коробке либо вымышленный, либо неизвестен международным отправителям. На нем написано "YHT/HAL". Деньги, доставляемые Агентам, всегда в американских купюрах 1933 года выпуска стоимостью 100 долларов. Купюры кажутся новыми и необращенными, но некоторые из них запятнанный кровью.

ВЫХОД: Внутри спутникового телефона

Агенты, которые подключают компьютер к телефону через его единственный древний последовательный порт, могут попробовать пройти курс информатики. Это займет час. Единственное, что они находят, - это дата его изготовления: 1999-01:01. Все остальное - цифровая тарабарщина.

Те, кто вскрывает пластиковый корпус телефона, отлитый под давлением (из-за чего он перестает функционировать), находят вещи и похуже. Земля, камни и высушенные фрагменты растений высыпаются наружу, будучи упакованными так плотно, что они не могли двигаться или издавать шум, когда закрывались. Внутри устройства вообще нет никакой электроники. Это открытие приносит Агентам +1 Коррупция. Любой, кто управлял телефоном и разговаривал с голосом на линии, теряет 0/1d4 SAN из-за неестественности. В центре грязи находится маленький флакон из зеленого стекла, содержащий здоровый на вид зеленый лист, Агент с наукой (ботаника) на уровне 10% или выше, или тот, кто делает бросок на + 40%, идентифицирует его как растение под названием морозник. При ближайшем рассмотрении обнаруживается живой крошечный золотистый жучок (см. Золотой ЖУЧОК на стр. 346), питающийся листом. Это насекомое до сих пор не идентифицировано наукой. В зависимости от того, как долго у агентов был телефон, сам факт того, что ошибка жива, может стоить дополнительно 1 CAH от неестественного.

They следить за фомом. Амброуз, продолжай make меболит.



ИНФОРМАЦИЯ 1DS

Желтая карточка

ИССЛЕДУЯ SEERE, INC.

Поиск Seere, Inc. в Google сразу показывает, что Seere - это имя демона в Арс-Гоэтии. Видящий указан как демон со следующими характеристиками:

Сир - это Край Ада с двадцатью шестью легионами демонов под его командованием. Он может отправиться в любое место на земле за считанные секунды, чтобы выполнить волю заклинателя, принести изобилие, помочь в поиске спрятанных сокровищ или в ограблении, и это не демон зла, а добрая натура, в основном равнодушная ко злу. Он изображен в виде человека верхом на крылатом коне и, как говорят, красив.

Те, кто изучает логотип Seere на спутниковом телефоне после этого исследования, видят маленького всадника, которого раньше там не было, на спине пегаса. Это стоит 0/1 SAN от неестественного и приносит +1 порчу.

Те, кто надеется найти Seere, Inc. в Интернете, должны просмотреть 40 или около того страниц в результатах поиска. Все записи взяты из PDF-файла книги Девона Гринбрайера "Умственная работоспособность на рабочем месте и за его пределами", опубликованной Grolier International в 1986 году (см. стр. 52). Это руководство по борьбе с психическими заболеваниями в корпоративной среде. Seere, Inc. - вымышленная компания, используемая во всех примерах в этой книге. это никогда не существовало, кроме как как действие. Это знание стоит 0/1 CAH от беспомощности.

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

CUT ALONG THE LINE

Участник

от повторное Лицо.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

ИССЛЕДУЯ SEERE, INC. (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Вот несколько примеров записей в разделе рабочая тетрадь:

Офелия С. - секретарь Seere, Inc, которая стала предварительно занялась ремонтом своего дома. Все обсуждения касаются ремонта, и ни одно обсуждение на работе не может пройти без того, чтобы она не упомянула эту тему. Ее менеджер сообщает об этом поведении. Делаете ли вы: (ответы с несколькими вариантами ответов)

Максимо Ф. - региональный менеджер Seere, Inc., у которого случился психотический срыв из-за смерти близкого человека. Он сообщает в отдел кадров, что невидимые пауки наводнили его рабочее место. Делаете ли вы: (ответы с несколькими вариантами ответов)

Эбигейл У., региональный менеджер Seere, Inc., не появляется на работе в течение двух недель. Когда она наконец прибывает, она утверждает , что отправилась в чужую страну, чтобы выйти замуж за короля. Но ее поведение растрепано, и многие говорят, что она сама не своя. Должны ли вы сообщить об этом в службу охраны психического здоровья? (Г/П)

CUT ALONG THE LINE

Марк Р. - продавец, который управляет северо-восточным коридором линии электроники Seere, Inc. Многочисленные отчеты менеджеров отелей указывают на то, что он повсюду носит с собой фарфоровую чашку и разговаривает с ней, когда никого больше нет. Его работа, похоже, не страдает. Делаете ли вы: (ответы с несколькими вариантами ответов)

{НАСТОЯЩЕЕ ИМЯ И ИНИЦИАЛ АГЕНТА С НАИБОЛЬШЕЙ КОРРУПЦИЕЙ} - усердный работник по связям с общественностью Seere, Inc. Однажды он} начинает говорить о том, что вся его / ее} жизнь на самом деле представляет собой гигантскую, захватывающую игру, разыгрываемую какой-то невидимой сверхъестественной сущностью , подобной богу. {Его/ Ее} трудовая этика продолжает сиять, даже когда он / она все больше и больше говорит об этом убеждении. Делаете ли вы: (ответы с несколькими вариантами ответов).

Вы пишете это, Эти миры становятся реальными, и потому что Вы
на самом деле, книга, должно быть была мане, йо, она здесь

031-51937 o-45

ALL ALONE ON THE LINE

РЕИНТЕГРАЦИЯ

ЖЕЛТАЯ КАРТОЧКА

ИССЛЕДУЯ ДОМ В ДОРЧЕСТЕРЕ

Поиск в Google открывает домашнюю страницу Dorchester House и заявление о миссии. Дорчестер Хаус - это полностью аккредитованное психиатрическое учреждение , специализирующееся на лечении насильственных психических заболеваний. Он ориентирован на пациентов из групп повышенного риска, таких как ветераны вооруженных сил, медицинские работники, правоохранительные органы, пожарные и спасатели. Он был основан в 1989 году доктором Ричардом Далланом на грант Фонда Святой Димфны. (Подробности см. в ФОНДЕ СВ. ДИМФНЫ на стр. 177.) Дорчестер Хаус финансируется se1f, и его репутация безупречна.

Дергание за ниточки в медицинском сообществе требует бюрократии, недицины или психотерапии на уровне 20% или выше, или го11 на уровне +20%. Это раскрывает следующую информацию о доме в Дорчестере :

- Это по последнему слову техники.
- Это бутик-заведение, которое принимает только избранных пациентов.
- Лечение стоит примерно 7000 долларов в
- неделю. Частота жалоб на него ниже среднего.
- У него очень низкая текучесть кадров

You can Only enter the Dorchester

* Доктор Даллас считается экспертом в области лечения насильственных психических расстройств, а также ПТСР в правоохранительных органах и армии.

Доктора Дайлана легко найти в Интернете и в психиатрических журналах. Он опубликовал десятки статей о посттравматическом стрессовом расстройстве у военных и лиц, оказывающих первую помощь. На его аккаунтах в социальных сетях изображен крупный, дородный мужчина в подтяжках с неровной улыбкой, наслаждающийся жизнью в Бостоне. Он холостяк 1-го класса, которому я принадлежу.

Второе имя доктора Даллана - Форас. В переводе с латыни это означает "снаружи" или "снаружи" . При самостоятельном поиске Форас сразу же раскрывается как имя демона в Арс Гоэтии со следующими характеристиками.

Форас - могущественный президент Хели, которому подчиняются двадцать девять легионов демонов. Он учит логике и этике во всех их областях, достоинствам всех трав и драгоценных камней, может сделать человека остроумным, красноречивым и долгоживущим, а также может находить сокровища и возвращать потерянные вещи. Он изображен как сильный человек.

Предоставляет полномочия as needed

Это открытие дает Агенту +1 Повреждение.

031-51937 e-46

Резиденция доктора Барбаса

Барбас живет по адресу 919, 4-я улица, Медфорд, Массачусетс, 02153. Построенный в 1924 году, его дом представляет собой неровное двухэтажное бунгало ржаво-красного цвета. Он стоит на неухоженной лужайке на в остальном ухоженной тихой улице в районе Медфорд в Бостоне. Все двери остаются запертыми, даже когда Барбас дома. Ночью это единственный дом в квартале, не освещенный электрическим светом.

Звонок по номеру телефона Барбаса приводит к тому, что телефон в доме Мидфорда звонит бесконечно. На него никогда не отвечают.

Любой, кто шарит по дому, скорее всего, привлечет внимание любопытного соседа. Рассматривайте это как соревнование в скрытности со средней бдительностью соседа в 20% за каждые десять минут, пока Агенты остаются снаружи. В течение дня все попытки скрытности составляют -20%.

Те, кто ищет ключ в течение 10 минут, находят его об успешном поиске. Он спрятан в фальшивом камне рядом с задней дверью.

Окна заперты. Вскрытие замка входной или задней двери требует специальной подготовки по вскрытию замков и теста DEX × 5 или рулона ремесла (слесаря) . Неисправность указывает на то, что замок удерживается, но явно поврежден. Здесь нет никакой системы безопасности.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка)

ОПРАШИВАТЬ СОСЕДЕЙ ДОКТОРА БАРБАСА:

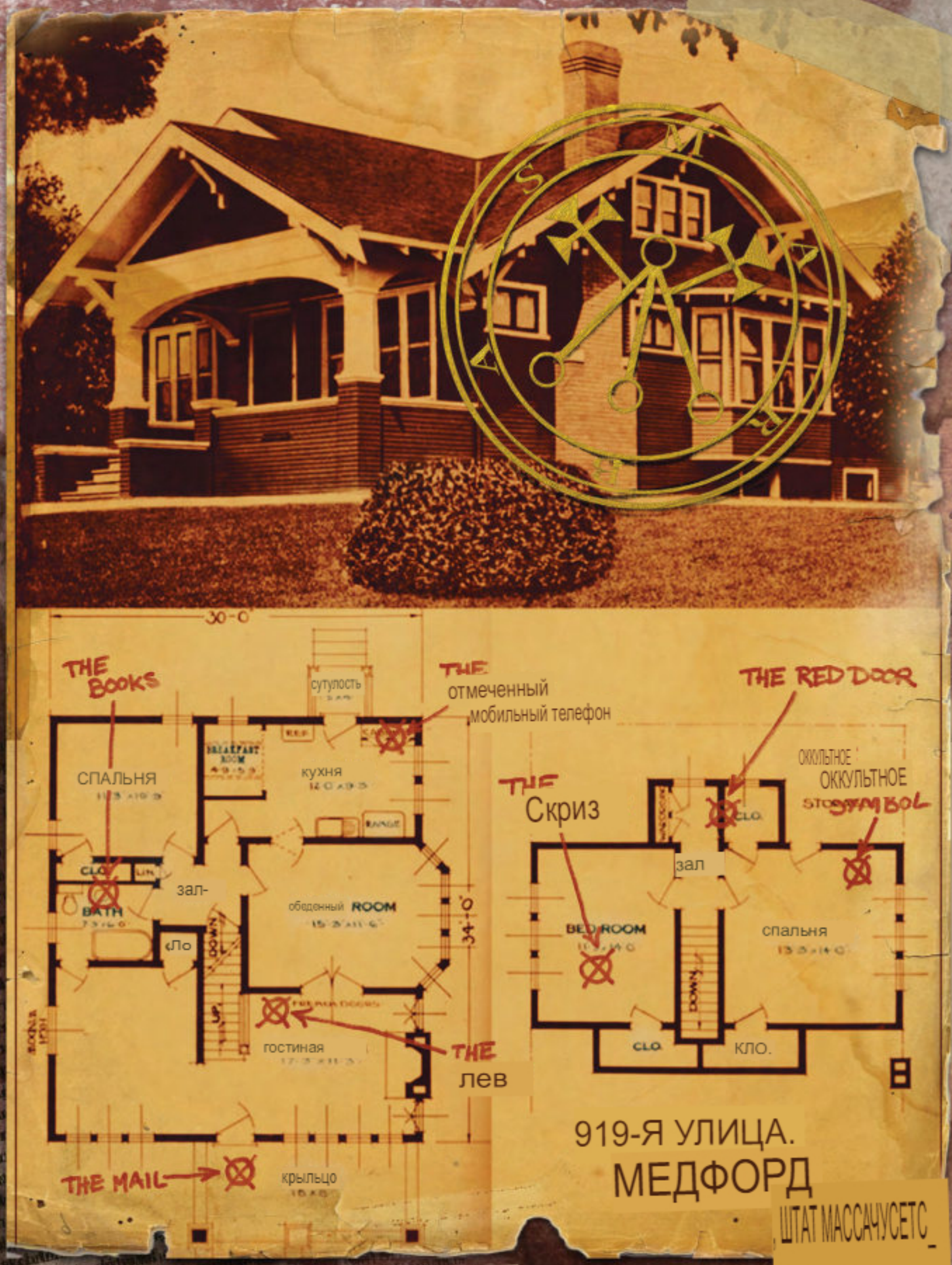
В сплоченном районе Медфорд жители не любят отвечать на личные вопросы незнакомых людей. Приближение к соседям Барбаса могло либо выдать секреты, либо предупредить Барбаса о неприятностях. То , что могут сказать свидетели, меняется в зависимости от того, какой подход использует Агент.

- ПОДХОДИТЕ КАК правоохранительные органы: список законов заставляет соседа рассказать то, что он знает. если что-то пойдет не так, сосед пожалуется в бостонскую полицию. Бросок убеждения убеждает их не рассказывать Барбасу об интервью.
- ПОДХОДИТЕ КАК ДРУЗЬЯ: Для этого требуется бросок HUNINT и бросок убеждения . Если оба броска увенчаются успехом, сосед рассказывает все, что знает, и держит рот на замке об интервью. 1 если HUMINT преуспевает, но убедить не удается, они сообщают Агентам, о чем их просят, но опускают странные вещи. если оба потерпят неудачу, сосед откажется разговаривать. если бросок Персуады путаясь, сосед рассказывает Барбасу о визите Агента.
- ПОДХОД С СИЛЬНОЙ РУКОЙ: Для этого требуется два броска убеждения. Если Агент. не идентифицирует себя как правоохранительные органы, оба составляют ~20%. При двойном успехе сосед запуган и рассказывает Агентам все , что знает, а они держат рот на замке. Если какой-либо бросок проваливается, они позже признаются другим соседям или Барбасу в том, что произошло. На ощупь сосед тайно фиксирует попытку запугивания на видео и пытается подать в суд, связавшись с бостонской полицией.

CUT ALONG THE LINE

Lxtray - это ...ато Центельмайеби Та перекания

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)


30-0
THE BOOKS
сутулость
THE
отмеченный
мобильный телефон
THE RED DOOR
СПАЛЬНЯ
кухня
THE
Скриз
ОККУЛЬТНОЕ
ОККУЛЬТНОЕ
SYMBOL
зал-
обеденный ROOM
зал
BATH
Ло
BED ROOM
спальня
гостиная
THE
лев
CLO
КЛО.
THE MAIL
крыльцо
919-Я УЛИЦА.
МЕДФОРД
ШТАТ МАССАЧУСЕТС

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

ЖЕЛТАЯ карточка

ДОПРОС СОСЕДЕЙ ДОКТОРА БАРБАСА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Вот что знают соседи:

ХЕСУС С. ТОРЕЙН (ЛАТИНОАМЕРИКАНЕЦ, 31 ГОД): Торейн живет со своей женой и двумя детьми в маленьком доме по соседству с Барбасом. Будучи штатным охранником, Иисус охотно сотрудничает с правоохранительными органами. Это дает +20% ко всем броскам. Он утверждает, что Барбас был "странным", по крайней мере, с июня, и его дом пришел в негодность. Недавно было отключено электричество. Доктор теперь передвигается по дому в "старомодном шахтерском шлеме". Семья часто слышит странные механические звуки из дома, особенно ночью. Они не разговаривали с Барбасом уже несколько месяцев. Они считают, что он психически болен.

РУБИ Дж. МОРРИС (БЕЛАЯ ЖЕНЩИНА, 66 ЛЕТ): Моррис - вдова, чей безупречный дом граничит с задним двором Барбаса. Огромный неиспользуемый гараж, окруженный живой изгородью, идеально подходит для наблюдения за домом Барбаса. Моррис говорит, что "черный парень теряет рассудок", и называет свой дом "домом, полным сумасшедших". Однажды ночью она увидела голую женщину на заднем дворе. Она была молода, с оливковой кожей и темными вьющимися волосами, и "наверное, хорошо выглядела". Позже она увидела Барбаса с седовласым белым мужчиной на его кухне, освещенной лампой, однажды ранним утром.

ДЭНИЕЛ С. УИТТЕН (белый мужчина, 37 ЛЕТ): Уиттен, бывший морской пехотинец, живет один в чистом, практичном доме по соседству с Барбасом. Раньше он разговаривал с доктором каждое утро, когда они вдвоем уходили на работу. Уиттен не решается говорить о Барбасе. Если его подтолкнуть, он признается, что происходит много странных вещей. С июня. Барбас фактически исчез из жизни района. Уиттен слышал, как из дома доносилось пение вместе со звуком "отстойного насоса или чего-то вроде пого-палки", но только ночью. Уиттен видел, как люди следили за домом доктора. Возвращаясь с ночной пробежки в конце июня, он столкнулся с группой людей, спорящих в арендованной машине напротив дома Барбаса, одной женщиной и двумя мужчинами, но они уехали прежде, чем он смог выяснить, кто они такие.

CUT ALONG THE LINE

031-51935 e-46

Парадное крыльцо

Переднее крыльцо Барбаса представляет собой внутренний дворик с навесом. Ночью очень темно. С улицы видно, что им редко пользуются, так как он покрыт почтой, листьями и грязью. Дверь ifront, похоже, не открывалась в течение некоторого времени.

Подсказка: Почта,

поврежденная водой, свалена на переднем крыльце. Большинство почтовых отправлений - это просроченные уведомления, уведомления о получении и признаки ухудшения образа жизни. Бухгалтерский учет и час, потраченный на изучение документов: , ясно показывают, что ухудшение состояния Барбаса началось в начале июня. Электричество и вода были отключены 15 августа 2015 года. Письма из полицейского профсоюза указывают на постоянно растущие угрозы работе Барбаса.

На старой открытке изображена тонированная фотография странного замка. На нем нет ни марки, ни почтового штемпеля. Агент с историей 20% или более или который делает бросок на +209, считает, что фотография, скорее всего, из Испании или южной Франции. Агент с Ant (Архитектура) 20% или более (или кто делает бросок на +20%), или История на 50% или более (или кто делает бросок), считает, что замок выглядит мавританским дизайном и. скорее всего, это было бы в Испании. Агент с Ant (фотографией) 20% или более или который делает бросок с +20%, идентифицирует его как черно-белую фотографию, сделанную вручную , вероятно, в начале 20-го века. (Это фотография дворца в Каркозе, сделанная с пирса у Заводной фабрики.)

Хан написанный от руки на обратной стороне открытки, представляет собой причудливый, беспорядочный код. Агент с криминалистикой на 30% или выше, или который делает бросок на уровне + 20%, делает вывод , что человек правша и, скорее всего, мужчина, но почерк не совпадает с почерком Барбаса. Некоторые буквы расположены вперед, некоторые назад, а некоторые вверх ногами. Создание Science (Mathematics) или SIGINT-рулона возвращает простой шифр.

Переведенное сообщение, помимо предоставления +1 Извержения, гласит:

Дорогой М,

Совершил переправу со странным маленьким человечком! по имени Мозби, Все хорошо. Золотые башни великолепны , а Ихитель (sp3) - чудо. Скажи "привет" В. от меня. Эбигейл здесь. Хотел бы я, чтобы ты был таким.

ЧТО ЭТО ЗА ТНИСИ?

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Желтая карточка

ШПИОНИТ ЗА ДОМОМ БАРБАСА:

Барбас приходит и уходит из дома только ночью. Он паркует свой "Форд"; на подъездной дорожке, поднимается по ступенькам черного хода (часто с коробкой книг или деталями машин), открывает дверь ключами в кармане и заходит внутрь. Он уезжает примерно за час до рассвета. 1 после этого он исчезает в пробке на шоссе, ведущем в центр города.

Агенты могут найти несколько безопасных мест для наблюдения за домом Барбаса снаружи. Самое лучшее - это гараж на заднем дворе дома Руби Моррис, где можно легко спрятать камеру. Те, кто следит за домом, могут объявлять тревогу каждый час, когда Барбас ночью дома. Каждый успех указывает на то, что они наблюдают один результат ниже.

17 мак- Дверь В Т книжный магазин со своей песней

- КРАСНЫЕ КНИГИ: Агенты видят, как Барбас проходит мимо окон первого этажа , таща картонную коробку с бананом Чикита, наполненную одинаковыми книгами в красных кожаных переплетах. Заголовок не виден. Как ни странно, Барбас одет в длинную, церемониального вида красную мантию. Барбас поднимается наверх и направляется во вторую спальню, разговаривая сам с собой. Агент, прошедший специальную подготовку по чтению по губам, может сказать, что он повторяет что-то снова и снова. Те, кто подключил дом к звуку, могут услышать, как доктор поет: В красном доме "жил красный человек, у которого была красная комната с красной дверью, он взял красную книгу и просунул ее прямо внутрь, а потом красной книги там больше не было. " Когда Барбас возвращается с верхнего этажа, коробка, книги и халат исчезли. Те, кто ранее видел эту фигуру в красном одеянии в Книжном магазине, страдают 0/1 САН от неестественного.
- ДЫМ: Ночью дым иногда выходит из окна спальни наверху.
- ШЛЯПА ЛАМФА: В неосвещенных комнатах Барбас носит странную металлическую шляпу. Когда он горит, его можно узнать как старую шахтерскую каску. его лампа освещает ему путь.

Уасле Нис -тем, - ц Ламиента

- Разговор: Агенты видят лампу в верхнем окне во второй спальне. Барбас стоит у окна и, кажется, разговаривает с кем-то вне поля зрения. Он не отворачивается от окна. Он делает странные жесты руками, позирует, как какой-то сигнал.
- МАШИНА: Агенты слышат повторяющийся механический лязгающий шум , достаточно сильный, чтобы заставить вибрировать окна всего дома. Барбас что-то кричит в ответ на это, и это прекращается почти так же быстро, как и начинается.

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

CUT ALONG THE LINE

Внутри

Внутри дома запах масла сразу же становится всепоглощающим.

Электричество в доме выключено, и в нем постоянно темно. Все действия, которые зависят от зрения, выполняются на уровне -20% без источника света. Те, кто быстро передвигается по дому ночью без источника света, должны сделать бросок Удачи или Скрытности для каждого действия. Потерпев неудачу, они получают 1 урон, когда врезаются во что-то, производя ужасный шум.

Заброшенная Задняя Комната

Эта спальня и ее шкаф очищены. Пол голый. Такое впечатление, что в этой комнате уже давно никого не было.

Гостиная и Столовая

Гостиная и столовая очищены до голого деревянного пола, который покрыт ямами и пятнами масла и бензина. Приводные валы грузовиков, промышленные противовесы и другие большие, тяжелые машины разбросаны по всей гостиной и столовой в различных состояниях разборки, наиболее заметным является уникальный, большой, стоящий часовой механизм под названием Лев. Приближаться к нему смертельно опасно (см. ЛЬВА на стр. 241). Агенты, побывавшие в спальне наверху и сделавшие бросок размером 5× 5, признают, что источником следов там являются Львиные лапы.

Инструменты, старые книги и другие предметы лежат на полу. Потратив 15 минут на поиск, я обнаружил порванную, заляпанную маслом ксерокопию оккультной книги под названием "Арс Гоэтия", помеченную заметками Барбаса.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

ЖЕЛТАЯ карточка

СЛЕЖКА ЗА ДОМОМ Барбаса (ПРОДОЛЖЕНИЕ) Олл Кастень в

- СУХОНС: Агенты слышат, как Барбас кричит: "Именем Прайматон, который повелевает всем воинством Небесным..." Любой, кто приближается к дому, слышит, как другой мужской голос говорит в ответ с иностранным акцентом: "О, самый темный дух, расскажи мне свои секреты и раскрой свою природу и сумму" Агент с HUHINT или Психотерапией на уровне 30% или выше, или кто делает бросок на + 20%, может сказать второй голос совершенно перепуган. Агент, владеющий иностранным языком (французским) на уровне 20% или выше или набравший +20%, считает, что родной язык говорящего - французский.
- ЖЕНЩИНА: Агент замечает полуодетую женщину с оливковой кожей и вьющимися черными волосами в прозрачном белом халате у окна спальни Барбаса наверху (подробнее см. Офелию СИТРИ на стр. 243). Она смотрит в окно и слушает кого-то, кого не видно. Мгновение спустя Барбас выбегает через заднюю дверь и выбрасывает коробку с автозапчастями во двор. Наверху женщина продолжает с кем-то разговаривать. Если в доме проводится обыск, даже если за ним ведется наблюдение 24/7. женщина и другая сторона ее разговора не могут быть найдены. Осознание этого стоит 0/1 САН от неестественного.

T ALONG THE LINE

Подсказка: Медная форма была Кэй,
и Разбитая Статуэтка....

Разбитые куски керамики лежат в углу гостиной на листах газеты. Агент с Ant (Скульптура) на уровне 20% или выше или преуспевший в броске на уровне + 20%, распознает их как части отливки из потерянного воска : метод, используемый для дублирования металлической скульптуры и преобразования ее в форму. Эта форма, очевидно , была залита медью, а затем разбита молотком, хотя в помещении не может быть тигля.

Поисковый бросок и 30 минут разгадывания кусочков показывают, что это, по-видимому, двухфутовая статуя херувима, похожего на ребенка, с маской арлекина на лице. Оригинальная статуя херувима, из которой была сделана форма, не может быть найдена.

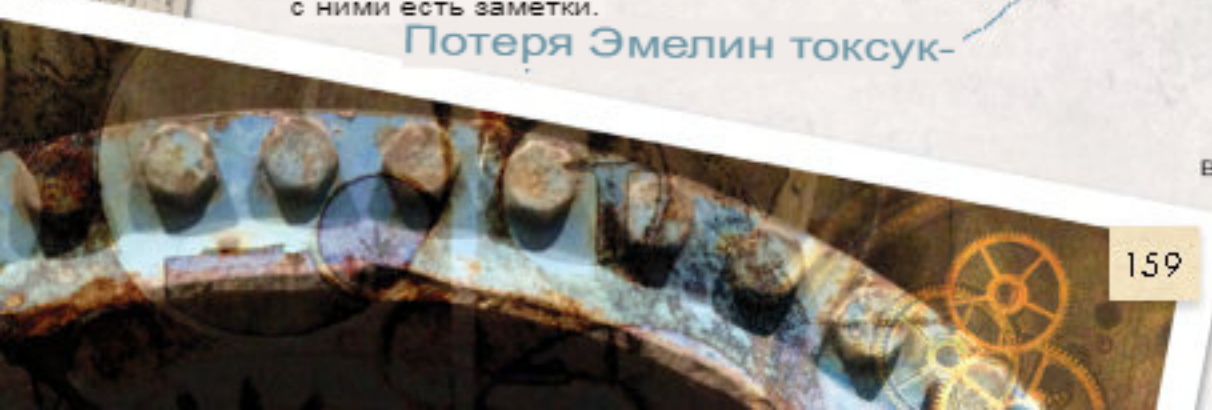
Подсказка: Ars Goetia доктора Барбаса!

Эта 52-страничная, плохо напечатанная брошюра, переплетенная скотчем , содержит общедоступную копию Ars Goetia (что примерно означает "Искусство магии"), извлеченную с веб-сайта. Эта распечатка покрыта масляными пятнами, пометками от ручки и пометками, сделанными рукой Барбаса синими чернилами и чьим-то другим почерком красным фломастером. Имея доступ к полицейскому досье Барбаса и либо к судебно-медицинской экспертизе на уровне 20% или выше, либо к броску на уровне + 20%, Агент может идентифицировать отпечатки пальцев в масле на книге как отпечатки Барбаса. Час чтения дает читателю Оккультный +1% и раскрывает это краткое содержание:

"Арс Готия" - это первая книга Лемегетона ("Малый ключ Соломона", гримуар, созданный в 17 веке, написанный кем-то, кто использовал псевдоним царь Соломон, Сама книга существовала на многих языках и фрагментах, прежде чем она была собрана в середине 17 века, До этого она повсюду были разбросаны другие свитки, книги и фолианты.

В книге подробно описаны 72 демона, а также "печати , которым они должны присягнуть на верность". В книге перечислены демоны по именам, и многие из них обведены кружком, а рядом с ними есть заметки.

Потеря Эмелин токсук-



Три часа изучения показывают следующие заметки , нацарапанные рукой доктора Барбаса:

» Вист хочет проверить.

»Б. - это Соломон.

» По одному звонку каждому, кроме АСМОДЕЯ

» Битру - друг В. Не Б, а С. Аккадец!

»Блэй все еще где-то происходит.

» Второе имя DRD FORAS-29 легионов (наемных работников).

Логика, этика и драгоценные камни, Восстанавливают потерянные вещи. имеет смысл. »

ПУРСОН отвечает воистину на все тайные и божественные земные вещи и сотворение мира; впервые в книге Лундина "Как

»Марбас Гетич, президент?!) 36 слуг (точно так же, как MSPFS). Б не М.

» Кверлей Марбас и Битрс равняются ФОРАСУ:

» Уризен, звездный король и гонг?

На одной странице "Предварительный призыв" написан почерком, отличным от почерка Барбаса, красной ручкой. Почерк принадлежит Тимоти Бэлу. (См . Предварительное ОБРАЩЕНИЕ К PRIMELIMATON на стр. 351 и Тимоти Бейл, третий этаж, ДНЕМ на стр. 182.) В нем говорится:

Тебя призываю, Безгрешный
То, что попало в ловушку, Heavens
Thee, that didst create the Night and the Day.
Это то, что ударило по коленям Do the Lht
Тхи в Сарранафирисе: Ух ты
человек видел всю известь.
Вырезать омпол принцунатон,
чтобы не покидать cipclt
Ритуальный призыв объявляет 72 NAMES
привитый Чумокальный
ждать

Агенты могут следовать инструкциям, чтобы попытаться вызвать одного из 72 демонов.

На Кухне

Две кастрюли с краской стоят на кухонном столе с гайками и болтами, пропитанными бензином. В холодильнике тепло и пусто, если не считать приправ и коробки пищевой соды. Ясно, что здесь уже несколько недель никто не ел. Посуда свалена в углу, чистая, но разбитая. Столовое серебро аккуратно сложено в пыльном ящике. Через десять минут после обыска на кухне обнаруживается мобильный телефон, приклеенный скотчем к верхней части ящика.

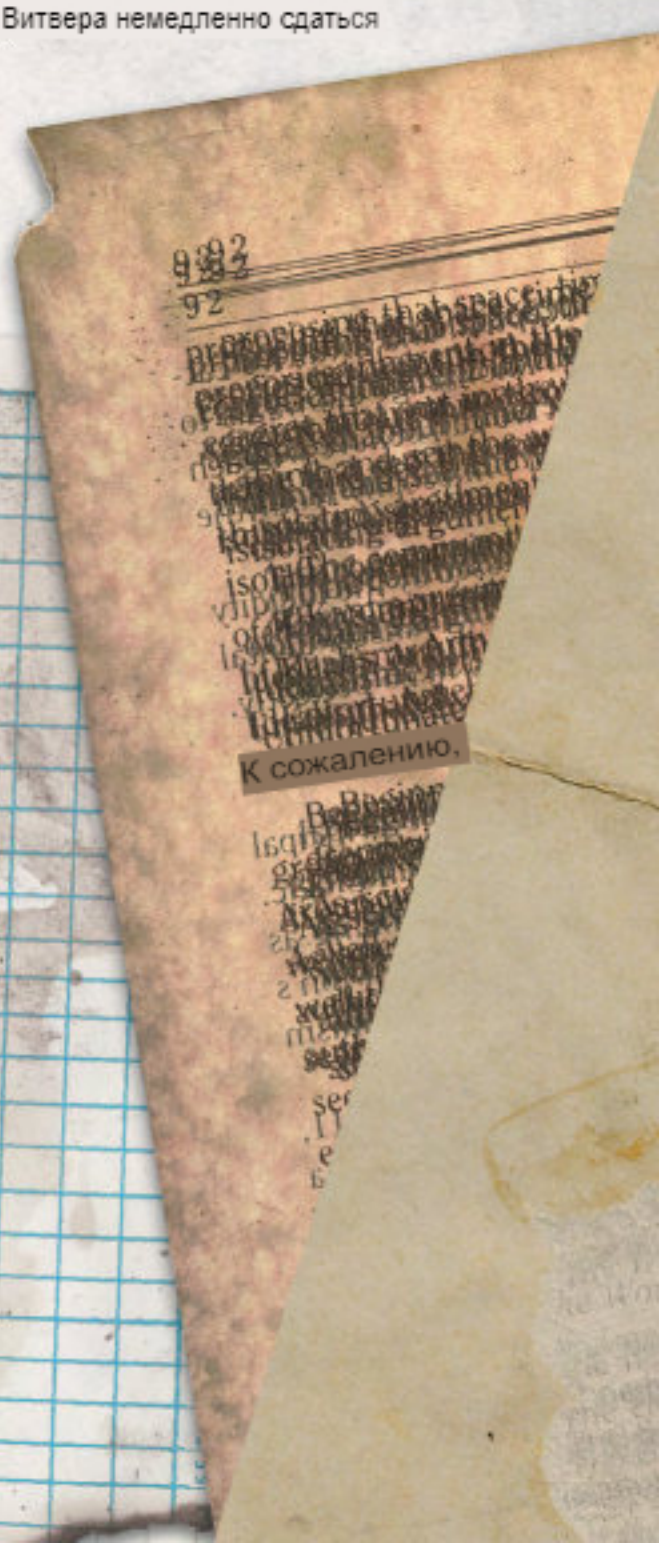
Подсказка: Помеченный Сотовый

Телефон Сотовый телефон - это записная книжка Майкла Витвера, он же агент Вега. Он использовал его для безопасной связи со своей невестой в Лас-Вегасе Офелией Ситри, в то время как он тайно выполнял задание Дельта Грин в Бостоне, расследуя доктора Барбаса. Что-то заставило Барбаса оставить телефон себе, пометить его и спрятать.

Это флип-телефон стоимостью 50 долларов с предоплаченной картой, которую можно приобрести практически в любом круглосуточном магазине. батареи Its не имеют питания. Его пластиковый корпус на нем нацарапан символ. Оккультный навык 30% или выше, или бросок +20%, указывает на то, что это, по-видимому, символ, связанный с демонологией Оккультный навык 50% или выше, или успешный бросок, указывает на то, что это знак Ситри, демона, встречающегося в различных демонологиях, таких как Арс Гоэтия. Это дает выход Агента +1.

Sitr не будет find he в последнем конце жука она показывает им рождение Ситри - Великого Князя Ада, который правит шестьюдесятью легионами демонов. Он заставляет мужчин любить женщин и наоборот, и при желании может заставить беобла обнажиться догола, Его изображают с лицом леопарда и крыльями грифона, но по просьбе фокусника он превращается в очень красивого человека.

Те, кто заряжает и активирует телефон, находят две дюжины сообщений от Офелии Ситри, разыскивающей Майкла Витвера, и один телефонный звонок от специального агента DEA Рубена Хардрика, просящего Витвера немедленно сдаться



ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

работает с мобильным телефоном

Сотовый телефон предлагает явную зацепку в виде Офелии Ситри в Лас -Вегасе,: если агенты достаточно умны, чтобы раскрыть его секреты. Агенты Не НАХОДЯТ Его?: Если агентам не удается найти сотовый телефон, простое решение - либо заставить телефон зазвонить из своего тайника, либо подать звуковой сигнал с предупреждением "сообщения заполнены" или предупреждением о низком заряде батареи. ЗВОНЮ ПОСЛЕДНЕМУ ЗВОНИВШЕМУ: Звонит по главной линии психиатрического учреждения Дорчестер-Хаус.

ПРОВЕРКА ТЕЛЕФОНА С ПОМОЩЬЮ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ: Требуется Computar Science или SIGINT на уровне 36% или выше, или бросок на уровне +20%. Проверка телефона в течение одного часа показывает, что он был активирован 29 июня 2015 года. Впервые он был использован в районе Бостона. Он был активирован с помощью простой визитной карточки, обычно продаваемой по всей северо-восточной части Соединенных Штатов.

ВЗЛОМ SIM-КАРТЫ: Требуется знание компьютерных наук, ремесло (Электротехника) или SIGINT на уровне 50% или выше, или успешный бросок. Использование электроники для "взлома" SIM-карты занимает два часа. В нем показаны удаленные звонки на Офелию Ситри, в номер 616 отеля "Боксер" и на главную линию Дорчестер-хауса.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАВООХРАНИТЕЛЬНЫХ ОРГАНОВ ДЛЯ ОПОРЫ НА ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЕ КОМПАНИИ: Требуется бюрократия на уровне 30% или выше, или юриспруденция на уровне 20% или выше, или соотношение +26%. Агенты могут усиливать запросы, вооружая сотрудников телефонных служб или привлекая к этому сотрудников. Компания генерирует отчет, в котором показано, какие вышки сотовой связи и когда сработал телефон в течение коротких дней работы. В этом отчете показано,: что телефон впервые использовался рядом с международным аэропортом Бостона Логан , а затем рядом с отелем Boxer, районом Дорчестер и Медфордом. Последний пинг с телефона до текущей даты был возле дома в Дорчестере 8 июля 2018 года. Недостающий ткацкий станок и входное отступление

ПРОСЬБА ОБ ОДОЛЖЕНИИ: Агент, имеющий контакты в разведке, мог бы оказать услугу и получить доступ к файлам Офелии Ситри и специального агента DEA Майкла Витвера. В файлах отмечается, что Витвер пропал без вести и находится под следствием в DEA.

CUT ALONG THE LINE

031-51937 e-46

Ванная Комната На Первом Этаже

Единственная ванная комната на первом этаже странно нетронута. Вход в него поднимает пыль с темной плитки. Дюжина обычных книг аккуратно сложена в раковине, из каждой вынуты различные предложения и слова.

Просматривая книги в течение часа и проводя поиск, я обнаружил, что у одной из них ("Книга песка" Хорхе Луиса Борхеса, 1975) на обложке есть надпись: "П. Самигина". (См. ОРДИНАТОРСКУЮ МЕДСЕСТРЫ САМИГИНОЙ на стр. 187.)

The Books Won't Go through the Mirror Anymore...

Спальня доктора Барбаса (наверху)

Наверху - голая спальня с наполовину перевернутым футоном , расколотым комодом , по которому несколько раз ударили чем-то вроде топора, и грудами грязного белья. Рядом с футоном находится недавно использованный микрогриль хибачи . Дверца шкафа закрыта, а зеркало снаружи дверца шкафа была разбита. Деревянный пол испещрен отметинами в виде полумесяца, как будто от края металлического напильника. Это следы "Льва".

На полу под футоном выгравирована печать шириной в метр. Агент с Оккультным уровнем 30% или выше, или который делает бросок на +20%, признает, что это связано с демонологией. Тот, у кого оккультность составляет 50% или выше, или кто делает успешный бросок, получает +1 Порчу и распознает ее как метку Марбаса, демона, найденного в Арс Гоетии.

Марбас - демон в Арс Гоэтии, Он описан как Великий президент Ада, управляющий тридцатью шестью легионами демонов. Он отвечает на трель о скрытых или секретных вещах, исцеляет и лечит болезни, обучает механическим искусствам и превращает людей в другие формы. Он изображен в виде огромного льва, который по требованию фокусника меняет форму и превращается в человека.

Название Марбас также происходит от латинского "марба" или "барба", что связано с "бородой" и "хелле- бор", растением, используемым в ведьмовстве для вызова демонов.

Подсказка:

Фрагменты бумаги для гриля и густой пепел находятся в хибачи. Десять минут и поисковый бросок обнаруживают слова на некоторых фрагментах почерка Барбаса, такие как "Альдоне", "-ядес", "Уохт", "Желтый" и "призрак истины". Фрагменты бумаги представляют собой толстый, тонкий коричневый пергамент.

Вторая спальня (наверху)

Эта маленькая спальня когда-то использовалась как домашний офис. В нем сохранилась большая часть мебели, но ножки были сбиты с дешевого стола из ДСП в середине комнаты, а стул перевернут. Письменный стол стоит на земле среди моря бумаг, полуоткрытых книг, нацарапанных квитанций и диаграмм.

На столе стоит странная машина, размером примерно с кулер для воды. Это Писец. Тридцать минут и поисковый рулон обнаруживают отброшенные приглашения и рукописные страницы короля, написанные желтым почерком Барбаса.

Shadow Галерея, двойной 15-дюймовый Близнец Эвиста находится в Дорчестере

Писец Это устройство выглядит как пишущая машинка, хлопковый джин и док-станция, которые были разбиты вместе, чтобы сформировать небольшую, хорошо управляемую машину. У него есть два крючка на конце удлиненных, похожих на конечности стержней из легкого металла. На одном крючке держится гусиное перо. Чернильница многоразового использования установлена в основание машины, которая открывается с помощью механической защелки во время работы. Все устройство весит приблизительно 16 кг и легко транспортируется.

Агенты с Ремеслом (Механикой) на уровне 30% или выше, или которые делают успешный бросок на +20% и тратят час на изучение Scribe, могут различить все о его работе, кроме источника питания и источника контента, который он производит. Это стоит Агенту 0/1 D4 SAN от неестественного и дает им +1 Извержение. Те, кто видит Писца, создают копию Король в Желтом после попытки разгадать его операцию теряет максимум 4 САН от неестественного.

У Писца есть бункер для бумаги. Когда в него помещается бумага, Писец оживает сам по себе. Он прижимает и складывает бумагу и начинает писать. Когда он пишет и печатает, он скрипит и жужжит, как маховик гребной машины. Когда это будет закончено,

sible Ландшафтный дизайн

ВЫХОД: Шкаф и Красная дверь

Шкаф в спальне Барбаса длинный и узкий, выкрашенный в тот же ржавый цвет, что и снаружи дома. На земле валяются груды старой одежды и несколько маленьких, ничем не примечательных пустых коробок. Внутри шкафа, вделанного в стену напротив двери, есть крошечная дверца. Дверь находится на дальней стороне железных прутьев, встроенных в стену из цементных блоков. Через решетку можно просунуть любой предмет размером менее 10 см со стороны.

Слот для почты установлен в красной двери, которая открывается в пространство за ее пределами. Мелкие предметы можно легко проскользнуть мимо прутья и скользнул в щель.

Дверь имеет высоту 0,6 метра и ширину 0,5 метра. Она открывается наружу, в запредельное пространство. Те, кто открывает его, получают +1 к коррупции. За ним, на дальней стороне стены, где должен быть коридор, ведущий к лестнице, находится тускло освещенный старый деревянный пол, заваленный книгами всех видов. Это стоит 0/1 САН от неестественного (для тех, кто раньше видел красную дверь в Книжном магазине, это стоит 1/1D: 4 САН от неестественного).

Эта крошечная дверь - вход в Книжный магазин, который существует в Ночном Мире. (См. ПРИМЕР: КНИЖНЫЙ МАГАЗИН на стр. 1 63. Хотя никто не может пройти через дверь, агенты могут наблюдать и слушать. Рулон бдительности обнаруживает звуки отдаленного движения и случайные тихие разговоры, но они никого не видят. Крики, требующие внимания, похоже, не работают, но Обработчик может заметить, что было крикнуто. Агенты, которые позже доберутся до Книжного магазина, могут услышать такие крики доносящийся из маленькой двери.

Все предметы, которые агенты протащили через красную дверь, находясь в Книжном магазине, находятся здесь, в шкафу. Точно так же, если Агенты помещают что-либо за решетку в Книжный магазин, агенты могут найти это на другом конце, как будто это просто прибывший.

Иногда Барбас приходит сюда с коробкой, полной экземпляров "Короля в желтом" (издание Красной книги), и подает их через почтовую щель в Книжный магазин, один за другим. Доктор тоже может каким-то образом пройти через эту крошечную дверь, несмотря на свои размеры и решетки, но только если за ним никто не наблюдает.

Попытка разрезать прутья, разбить шлакоблоки или иным образом расширить отверстие требует броска удачи. Успех указывает на то, что Агент тратит часы на работу, но добивается незначительного прогресса. Неудачный крен означает, что крыша рушится. Всем присутствующим на верхнем этаже разрешается сделать один бросок уклонения, чтобы прояснить ситуацию. Те, кто терпит неудачу, получают 1 D6 + 2 урона, когда на них падает потолок. Те, кто оказался в ловушке на полуразрушенном верхнем этаже, имеют -0% ко всем физическим действиям, когда они пытаются сбежать. Излишне говорить, что обрушение крыши приводит в полицию. Любой обыск дома после обрушения не позволяет обнаружить шлакоблоки, решетки или крошечная красная дверь.

Есть так много линги, которые невозможны для эсплатра

Барбас думает, что пишет "неделю", но это не так, потому что перо царапает бумагу, а напечатанный текст падает на землю с другой стороны. Его "почерк" в точности совпадает с приглашением на вечеринку (см. стр. 136).

Когда им управляет кто-то с Cormption 2 или ниже, Писец пишет одну фразу: Secretum secretorwmn tw oberans sis secretws horwmn. Агент, владеющий иностранным языком (латынью) на уровне 10% или выше, или который делает бросок на +409, знает, что цитата означает, грубо говоря, "Секрет секретов: Ты, работающий с ними, будь в них секретен". Агент с оккультным на уровне 40% или выше, или который делает бросок, распознает это как цитату из книги под названием "Демоны псевдомонархии".

Для Агента, у которого есть Cornuption 3+, машина пишет всевозможные вещи, которые остается придумать Обработчику (например, цитаты из Короля в Желтом, выдержки из описаний демонов в Ars Goetia или другие вещи).

Под бункером для бумаги также имеется вторая прорезь, рассчитанная на предмет шириной 15 см и высотой 2,5 см. Агенты, которые видели коробку с чистыми записными книжками из красной кожи и сделали рулон размером 5 × 5, распознают слот как идеально подходящий для такой книги.

Помещение одной из чистых записных книжек в красной коже в слот, независимо от рейтинга загрузки, заставляет Писца оживать. Книга видна в

внутренности машины вращаются то так, то эдак, при этом слышится механическое царапанье и жужжание. Машина листает пустую книгу и заполняет слова на каждой странице. После шести минут и 16 секунд этого он выплевывает законченную книгу.

В книге на каждой странице есть слова, которые кажутся напечатанными на машинке, но таковыми не являются. Агент с прогнозами на уровне 20% или выше или тот, кто делает бросок на уровне +20%, различает, что то, что выглядит как печатные буквы, на самом деле нарисованное от руки, с мелкими перекрестными штрихами, чернильной ручкой. Каждая красная книга, помещенная в машину, становится полностью полной копией Красной книги, но только в том случае, если Барбас примерно раз в неделю загружает в Писца рукописные страницы Короля, написанные желтым цветом. Если это не будет сделано, то в конце этой недели Переписчик больше не сможет создавать копии книги. Он продолжает работать в противном случае. 1 Делает -ta Бок (whal Makss -tis vops)

Подсказка: Испорченные Приглашения и Шпаргалка Четыре наполовину напечатанных, смазанных и неправильно сложенных приглашения, идентичных приглашениям на день рождения (см. стр. 136), отправленным Агентам, можно найти под стопками бумаги рядом с Писцом. Каждый из них был так или иначе разрушен в процессе создания.

В нижней части стопки находится шпаргалка: один лист бумаги с маленькими заметками, сделанными машинными чернилами, которые содержат домашний адрес каждого агента и информацию об их жизни. Банкноты содержат мельчайшие детали, даже предметы, которые были скрыты от Delta Green, включая информацию обо всех их облигациях. Это стоит 0/1 D4 CAH от беспомощности. Обработчик должен поработать над созданием этих заметок в качестве раздаточных материалов перед началом игровой сессии.

Предыдущая шпаргалка скомкана в углу. В нем содержится вся необходимая информация об агенте Берге и команде "Дельта Грин", которая была захвачена доктором Далланом и силами Каркозы в июле. Адрес отеля указан в качестве дополнительного адреса для всех членов команды: отель Вохег в Бостоне, комната 616.

Подсказка: Страница

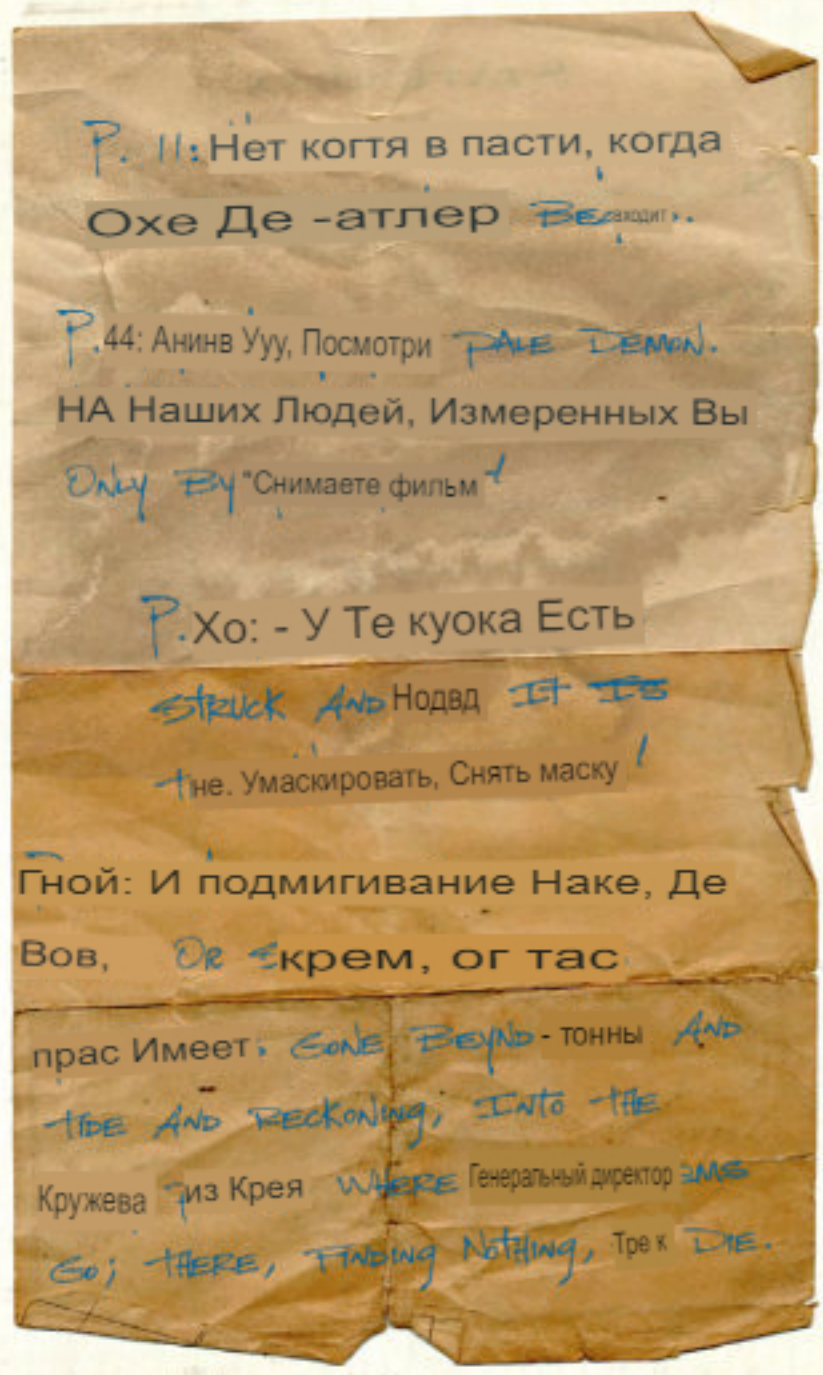
Эта страница сложена и разорвана, но содержит отрывки из Короля, написанные желтым почерком Барбаса. (Ан. Агент с криминалистикой на уровне 20% или выше, или тот, кто делает бросок на уровне +20%, может идентифицировать его.) Каждая запись от Король в желтом цвете с номером страницы, но большинство из них представляют собой всего одну строку, в которой есть очевидная ошибка. Цитаты включают в себя:

» П. 11: Ни один человек не может сказать, когда заканчивается один из начинается другое.

» П. 49: Ауей йок, демон тюка, Не смотри на нашу жизни, измеряемые только вашей прибылью!

» С. 110: Часы пробили, и теперь пришло время. Умаска, срмаска!

» С. 115: И никто не должен ходить, или двигаться, или кричать, ибо это место ушло сквозь время, прилив и расплату, в серые места, куда уходят наши мечты ; там, ничего не найдя, умереть.



Подсказка: Коробка с пустым красным

Кожаные записные книжки

Отмеченный знаком Amazon.com этикетка для доставки, эта коробка когда-то была заполнена до краев 32 чистыми красными записными книжками в кожаном переплете, купленными в Esumshop 29 июня 2015 года доктором Элиасом Барбасом. В коробке осталось всего шесть штук. Внутренняя сторона каждой книги - тонкая, бескислотная бумага для рисования без подкладки.

Если какой-либо агент купил экземпляр "Короля в желтом" в Книжном магазине или видел копию привезенные в здание Macallistar Эбигейл Райт, они распознают эти пустые кожаные шаблоны как идеальное соответствие для книги, переплета и печати. Лабораторная экспертиза любого экземпляра Красной книги, даже тех, которые датируются 1951 годом, агентом с криминалистической экспертизой на уровне 50% или выше или который делает успешный бросок, показывает , что все они были каким-то образом напечатаны этой машиной. Эта реализация стоит 0/1d4 SAN от неестественного.

Под коробкой находятся три одинаковые коробки, пустые и разбитые на части, которые были отправлены примерно в тот же день.

Сделать copy for Abigail. DON'T FORGET

в полевых условиях:
Связаться с Дельта Грин

Если Агенты обнаружат что-то нехорошее в Барбасе, они могут не доверять спутниковому телефону и могут использовать другие методы, чтобы связаться с Дельта Грин, в зависимости от того, что они говорят, контакт с фактическим мошенничеством Дельта Грин ни к чему не приведет или сделает ситуацию бесконечно хуже. После исчезновения их команды во время операции "МИЛОСЕРДИЕ" и растущего расследования агента Майкла Витвера Управлением по борьбе с наркотиками в Неваде у Дельта Грин слишком много дел, чтобы иметь дело с Барбасом. Происходит следующее:

- ЕСЛИ АГЕНТЫ УПОМИНАЮТ ОПЕРАЦИЮ "ЛУНА В ИНДИИ": Агентам говорят, что такой миссии не существует. Теперь их целью является доктор Элиас Барбас - агент Эксетер, которого считают скомпрометированным неестественными силами. До тех пор, пока Барбас их не заподозрит, они должны продолжать докладывать ему, пока не выяснят , что происходит. Но следует проявлять большую осторожность, Дельта Грин может сообщить, что Барбас находится под следствием с конца июня и что провиантская команда, отправленная для расследования его необычного поведения, отсутствует-
- ЕСЛИ АГЕНТЫ МЕНТУН ЛЕ РОЙЕН ЖОН ИЛИ КОРОЛЬ В ЖЕЛТОМ: Агентам приказано явиться в торговый центр Trivelino для опроса. Те, кто появляется, попадают в засаду наемной группы Дельта Грин. (Подробности см. в разделе ЗАСАДА в торговом центре ТРИВелинО на стр. 166.J Если они сбегут, Дельта Грин теперь охотится за ними, уверенная, что они были скомпрометированы. Если они были убиты в засаде, их тела так и не были найдены.
- ЕСЛИ агенты Ментон, АГЕНТ Вега, ВИТВЕР или другие члены команды Милосердия: Они запрашивают всю известную им информацию об агенте Веге (Витвере) с акцентом на его текущем местонахождении. Как только контакт понимает, что Агент не знает местонахождение Витвера, разговор резко обрывается. Дельта Грин может сообщить им, что Витвер находится под активным расследованием DEA и пропал без вести. ЕСЛИ
- АГЕНТЫ УПОМИНАЮТ СПУТНИКОВЫЙ ТЕЛЕФОН: Группа настаивает на том, что такая связь не будет нарушена- ru и телефон вызывает подозрение. Агентам было поручено осмотреть телефон на предмет криминалистических доказательств, не уничтожая его, и как можно скорее передать эту информацию в Дельта Грин. Если они сообщают о странностях внутри телефона, их вызывают на допрос (и устраивают засаду) в торговом центре Trivelino, как описано на стр. 166.

Засада в торговом центре Тривелино

С точки зрения настоящей Дельты Грин, один из их Агентов, доктор Элиас Барбас, был скомпрометирован неестественной силой. Дельта Грин ничего не знает о "пропавших" пациентах психиатрической больницы в общежитии или о том, что Король в Желтом уничтожил учреждение и его сотрудников.

Он даже не знает, что в этом замешан Дорчестер-хаус.

Попытка Дельта Грин привлечь Барбаса к операции "МИЛОСЕРДИЕ " привела к исчезновению трех агентов Дельта Грин, местонахождение которых в настоящее время неизвестно, и привела к тому, что специальный агент DEA Витвер был отмечен для расследования DEA. Во всех отношениях операция "МИЛОСЕРДИЕ" была катастрофой.

Если Дельта Грин подозревает, что Агенты были завербованы кем- то, выдающим себя за группу, она , скорее всего, попытается навести порядок в доме, устранив всех. Это особенно верно, если Агенты сообщают о знании Короля в Желтом цвете.

Конечно, Дельта Грин не говорит об этом Агентам. Вместо этого он устанавливает стандартный разбор полетов с сотрудником по расследованию или руководителем ячейки. Как только Агенты появляются, команда пытается убить их и избавиться от тел.

Местоположение и исследования

Агентам приказано явиться на разбор полетов в торговый центр Trivelino в Аксбридже, в 50 км к юго -западу от Бостона, штат Массачусетс, следующим вечером в 11:00 вечера. Всем членам команды требуется предоставить копии всей текущей информации об их работе: документы, книги, а также физические улики.

Беглое исследование торгового центра в Google показывает фотографии двухуровневого торгового центра с 20 магазинами, окруженного болотистой местностью недалеко от шоссе штата MA-146. Магазины, похоже, включают Sears, Toys'R' Us, Radio Shack и многое другое. Агенты, пытающиеся связаться с предприятиями в торговом центре, не могут связаться ни с одним из них.

Более тщательный поиск показывает, что торговый центр Trivelino был внезапно закрыт в 2014 году всего через два года работы из-за аномально высокого уровня радона. Последовали судебные иски. Компания, которой он принадлежал, Carter Land Partners (принадлежит White Moons LLC), подал заявление о защите от банкротства. Собственность была фактически закрыта и заброшена в течение года. Более глубокое исследование выявляет и другие странности.

Собственность

White Moons LLC принадлежит пожилой Еве Лундин, младшей дочери Генри Ф. Лундина, первоначального владельца того, что впоследствии станет зданием Макаллис- тар. Она родилась там в 1942 году. Она живет в Нью-Йорке и руководит различными директорскими должностями, должностями в совете директоров и портфелями, оставленными ей матерью в 1963 году. Она всегда была простой девушкой

Тривелино

"Тривелино" - классический персонаж комедии Дель арте, стиля итальянской сценической постановки, популярного с 16 по 18 века. В нем участвовало большинство участников, носивших маски и игравших "типажей" в коротких пьесах. Тривелино всегда был глупым слугой или камердинером, которого использовали в качестве прикрытия для более умного персонажа. Тривелино часто одет в желтое или красное, с бордовыми лунами и звездами, вышитыми на одежде. Он носит черную маску на половину лица с широко раскрытыми комическими глазами.

I Ши Се тес Сомтивее,
Когда он был Маленьким
Se, подсчеты:

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая девочка

Связаться с Евой Лундин:

Последний член семьи Лундин, Ева Лундин (белая женщина, возраст Т3), живет в Нью-Йорке в пентхаусе Меркатор Билдинг на 2-й авеню, 1399. Ее делами управляет Розали Банди (белая женщина, 49 лет), финансовый консультант, юрист и бухгалтер с офисом в центре города, но Ева все еще очень активно участвует.

Ее финансовые дела обширны и безупречны. К тому времени , когда в 1963 году умерла ее мать, ее брат Чарльз умер почти 13 лет назад от самоубийства. Это оставило ее единственной наследницей текстильного состояния Лундин . На бумаге в 2015 году ее состояние приближается к 45 миллионам долларов.

Случайные попытки связаться с ней игнорируются. Однако сотрудники правоохранительных органов и военнослужащие немедленно отзываются обратно. Розали Банди, чтобы проверить учетные данные. Потом звонит сама Ева. Агенты могут легко назначить встречу, чтобы поговорить с Лундин по юридическим. вопросам или вопросам, относящимся к делам, о которых она может знать, до тех пор, пока они не заподозрят ее в причастности к преступлению.

Офис Лундина находится на Западной 58-й улице, 160. Это в хорошем состоянии, но не часто используется. Декор в последний раз обновлялся, возможно, в 1980-х годах, но он красив и роскошен. Более 100 фотографий в аккуратных рамках покрывают одну стену, многие из них черно-белые. Если Агент побывал в здании Макалистар, то на многих фотографиях явно изображено именно оно. Осознание этого стоит 0/1 САН от беспомощности. Они включают фотографию семьи и собаки Абрахама (см. СОБАКУ на стр. 101). В освещенной стеклянной коробке выставлены различные статуэтки и маска Кокеликота (см. ХАСК КОКЕЛИКОТА на стр. 343).

Ева Лундин чрезвычайно общительна. "Я просто старая богатая женщина. Какое мне дело?" Неизвестный , невзрачный мужчина (ее адвокат) молча сидит рядом, записывая разговор.

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Не дриакт на cve,
Лит, он все еще смотрит
for привет, bottle.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Связаться с Евой Лундин (продолжение)

желтая карточка

О доме ЛУНДИН ХОН: Особняк Лундин, который стал зданием Макалистар, был домом ее детства, пока ей не исполнилось около 10 лет. Он был продан после внезапной смерти ее отца от инсульта. Семья переехала в Дайстер-Бей, Лонг-Айленд. У нее остались теплые воспоминания об этом особняке, и ее отец обожал его, но ее брату и матери он не нравился.

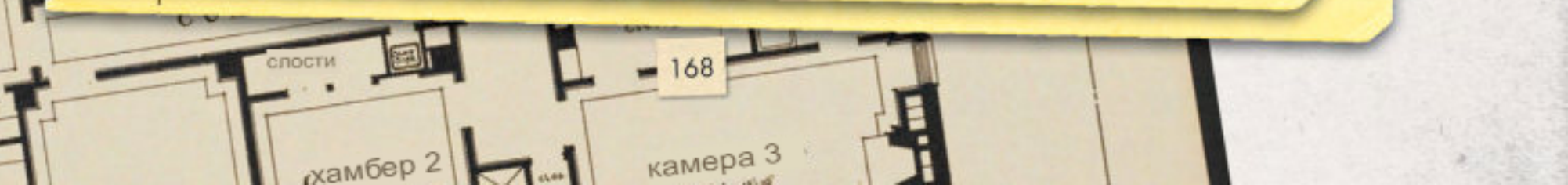
О ЕЕ БРАТЕ: Ева была поздним ребенком, а ее брат Чарли был очевидным наследником. Психологические проблемы возникли, когда он вернулся с первого курса музыкального колледжа в Джульярде в 1949 году. Он покончил с собой в 1950 году в особняке Лундин. Ева считает , что он был шизофреником, но был "о, так себе, талантлив в музыке". У нее есть воспоминания о Чарли, который все время разговаривал с людьми в доме и "гонялся" за людьми, которых никто больше не мог видеть. Он повесился в бальном зале, который позже стал коридором второго этажа в задней части здания. Это, по ее мнению, стало причиной вырождения и , в конечном счете, смерти ее отца.

HUNG ALONG THE LINE

О ТРИВЕЛИНО-НАЛЛЕ И ФОНТАНЕ: Торговый центр - разочаровывающая инвестиция, которая казалась золотой жилой. Оформление и идеи были разработаны там архитектурной фирмой под руководством Евы Лундин, своего рода как дань уважения ее отцу. Она выбрала название торгового центра из-за коллекции французских агурин ее отца и французских и итальянских масок 17-го века. Фонтан вдохновлен " странной меткой на маске, которую мой отец купил на аукционе", Кокеликотами маска. Это взято из оригинальной сценической постановки Короля в Желтый в 1895 году (версия Le Roi en jaune). Ее отец купил его на аукционе в 1949 году; это семейная реликвия. Она может позволить, чтобы это было тщательно задокументировано, но она не расстанется с этим. Странный дизайн главного фонтана основан на символе, найденном на маске: Желтый знак. Она , врллен йель, ничего не знает о странностях Короля в Желтом.

Dut that
книге it
книге first
Уэйна.
first isn't

Воспоминания об отце: Ее отец был энергичным, властным человеком, одержимым оккультизмом. В юности он даже был членом храма Тота-Гермеса в Чикаго. Всю свою жизнь он общался со странными людьми, в том числе с архитектором особняка Асой Дарибонди, который оказался убийцей детей. После смерти брата Евы Чарли ее отец стал вести себя более странно. В любое время было слышно, как он ходит по дому, открывает двери. Она понятия не имеет, почему на нем была маска и этот странный серебристый плащ , когда он умер, но она помнит, как он упомянул, что " в тот вечер ему нужно было пойти на встречу".



Подсказка: Кражи со взломом

Агенты, расследующие преступления, совершенные в торговом центре Triveli- no во время его работы, раскрывают десятки стандартных сообщений о кражах в магазинах и нападениях. Только одна серия сообщений о кражах со взломом представляет реальный интерес: кражи со взломом "золотого мальчика".

Первый отчет был подан 30 августа 2012 года Чарльзом М. Брандисом, охранником торгового центра. Видеозапись была приобщена к отчету. Брэндис заметил человека в торговом центре в нерабочее время и преследовал его. Фигура размером с ребенка была с головы до ног покрыта золотой простыней. Независимо от того, насколько близко Брандис был к тому, чтобы схватить его, он всегда убегал, хотя все двери в торговом центре оставались запертыми. Видеокассеты подтверждают историю Брандиса, всегда показывая, как золотой мальчик исчезает в зонах между двумя камерами. Эти поиски достигли точки, когда Бран- дис проводил большую часть своих ночей, преследуя подозреваемого без всякого решения, по крайней мере, так он утверждал.

Золотого мальчика видели в торговом центре и десять раз сообщали в полицию. Полицейское управление Аксбриджа провело четыре обыска на месте, и их отчеты постепенно переходят от констатации факта к полному опровержению. Так ничего и не было найдено. Никто, кроме Брандиса , никогда не видел золотого мальчика лично.

30 августа 2013 года Чарльз Брандис застрелился в своем доме в Аксбридже, ровно через год после первого обнаружения. Для получения доступа к доказательствам этого самоубийства требуется проверка или психотерапевтический бросок (чтобы Агент мог манипулировать чувствительным объектом). В предсмертной записке Брандиса говорилось только: "Он последовал за мной домой сегодня вечером".

Золотого мальчика больше никогда не видели в торговом центре. Полиция предположила, что Брандис и неизвестный сообщник совершили преступления, чтобы получить известность в Интернете, хотя Брандис никогда не предпринимал никаких попыток сделать это. Несмотря на подозрительный характер записки, полиция признала смерть Брандиса самоубийством.

Т.II Деркнк one of the заполненной ро и свободно находится в комнате,

Внешний вид, Вывеска и Наблюдение

Торговый центр изолирован в районе, который когда -то считался идеальным для будущего развития. Автомагистраль Вустер-Провиденс, штат Массачусетс, 146, с интенсивным движением, проходит мимо, но на многие километры в любом направлении больше ничего нет, кроме неосвоенных болот.

Из-за высоких выбросов радона планы развития были отменены. Заметные знаки предупреждают о радоне и о недопустимости проникновения на чужую территорию. Короткий поиск в Google показывает, что кратковременное воздействие радона не считается опасным для жизни.

Ночью торговый центр не освещен.

Вывеска торгового центра все еще стоит, высотой в три этажа, увенчанная большим рекламным щитом. На нем написано " Торговый центр ТРИВЕЛИНО" рядом с черно-белым изображением старомодной маски с широко раскрытыми глазами. Вывески магазина под ним уже давно были удалены. Лестница ведет в небольшое подсобное помещение за рекламным щитом. Единственный тяжелый замок блокирует доступ к лестнице. (Для открытия замка требуется специальная подготовка с использованием отмычек или навык ремесла (слесаря) на уровне 20% или выше.) Сняв одну из пластиковых наружных панелей внутри подсобного помещения наверху, Агент может получить контроль над всей парковкой торгового центра. Он идеально подходит для открытого поля огня по любому на парковке, предоставляя +20% к попаданию из любого оружия в пределах его базовой дальности, и обеспечивает достаточное укрытие и маскировку для -40% штрафа для любого, кто стреляет в снайпера с земли.

Ворота на улицу Коломбина, подъездную дорогу, идущую параллельно магистрали, закрыты, но не заперты. Электричество было давным-давно отключено. Местные жители избегают mll из-за "ядовитого газа» и его изолированного местоположения. Он остается удивительно нетронутым граффити и другими видами вандализма. Даже подростки и бездомные держатся подальше.

Наблюдение за торговым

центром Умные агенты могут легко следить за торговым центром, прежде чем явиться на разбор полетов, Очевидно, что подходить с дороги глупо, учитывая, что их встреча должна быть тайной. Куратор должен предупредить их, что использование дорожного подхода противоречит всему, чему они, возможно, научились в правоохранительных органах. Те, кто паркуется и прогуливается по водно-болотные угодья могут приближаться к торговому центру с направления, отличного от дороги, эффективно делая себя невидимыми в высокой траве для тех, кто находится на парковке или в торговом центре.

, когда они подъезжают к забору, Агент с наивысшим рейтингом активности видит людей, движущихся на парковке торгового центра ае), примерно в 100 метрах от отеля, в том числе хотя бы одного ребенка в странном металлическом наряде. В остальном кроме ребенка, люди ничем не примечательны. Четверо мужчин и две женщины в повседневной одежде, солнцезащитных очках и шляпах перетаскивают большие коробки из кузова грузовика в торговый центр. Агенту с наивысшим коэффициентом поглощения разрешается бросок Алентности. Если это удается, они ясно видят ребенка, который, кажется, одет в странный золотой комбинезон. Прежде чем какой-либо Агент получит более выгодный обзор, группа исчезает в торговом центре.

Агенты, которые подкрадываются к грузовику, должны сделать как Бросок скрытности и бросок удачи.

При неудачном броске Скрытности и успешном броске Удачи Агент заходит за грузовик как раз в тот момент, когда люди выходят, садятся в кабину грузовика и включают радио. На данный момент Агент остается невидимым.

После успешного броска Скрытности и неудачного броска Удачи Агент ныряет за цементное основание фонарного столба, когда внезапно появляются шесть человек, садятся в грузовик и уезжают. Сейчас ребенка не видно. Если оба броска проваливаются, Агент с плоскостопием сталкивается с двумя людьми, которые быстро достают оружие на расстоянии 60 метров и приказывают Агенту развернуться и заложить руки за голову. Если во время розыгрыша будет сделано какое-либо другое движение, начнется перестрелка. (См. ДЕЛЬТА-зеленый пистолет. на стр. 238.) Агента, который сдается, лишают оружия, связывают стяжками на молнии и затаскивают внутрь, чтобы казнить через несколько минут.

Если и Хитрость, и Удача окажутся успешными, Агент сможет незаметно подкрасться к кузову грузовика. Грузовик пуст, за исключением двух выброшенных, недавно открытых картонных коробок нового вида с маркировкой L-3 GPNVG-18 ANVIS от TNVC Inc. Агент, владеющий Военной наукой (любого типа) на уровне 30% или выше, или который делает бросок на +209, признает, что в коробках спсе были очки ночного видения военного класса.

Грузовик был арендован компанией Avis Car Rental некоему Джону Грину в то утро в международном аэропорту Бостона Логан. Номер водительского удостоверения Грина поддельный.

Внутри торгового центра

Интерьер торгового центра пыльный, но нетронутый. Следы следуют туда и обратно в пыли от входной двери. Рассеянный свет снаружи вскоре переходит в темноту внутри, хотя некоторые аварийные огни остаются включенными. Все магазины пусты, а их вывески были изменены. В некоторых все еще есть полки и витрины, но по большей части в торговом центре царит жуткое ощущение, как будто повсюду могут быть скрытые фигуры. Без источника света, все рулоны Alenmess и поиска находятся на уровне -20% днем и автоматически выходят из строя ночью.

Главный вход ведет в атриум вокруг пустого фонтана странной формы, который все еще слегка пахнет хлоркой . Необычную форму фонтана трудно различить с земли. Он имеет острые и изогнутые края и размером примерно с большой фургон. Те, кто смотрит на него со второго уровня, могут ясно видеть, что он имеет форму желтого знака. 1n?

Sometimes, T'ie... all leads to other места

Металлические ограждения перегораживают три из четырех залов, ведущих из главного атриума. Их можно обойти, сдвинув их в сторону или опрокинув броском 5 × 5, но это довольно громко. Только коридор, ведущий к главному входу, остается свободным.

Над атриумом виден проход на второй этаж. Лестница в конце каждой спицы ведет наверх. На втором уровне находятся девять магазинов, которые все пусты.

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1d4 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил проверку SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН, увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в ЖЕЛТОМ ЗНАКЕ на стр. 347.

Ящик для убийств и команда

В ночь разбора полетов атриум - это ящик для убийств. Дельта Грин ожидает, что Агенты войдут в атриум и будут уничтожены четырьмя боевиками, стреляющими из полностью автоматического оружия с верхнего уровня. Агенты, убегающие обратно через главный вход, будут обстреляны еще двумя боевиками снаружи. Они стреляют на поражение и сражаются до смерти. Подробности см. в руководстве DELTA GREEN GUNIMEN на стр. 238.

Расследование оружия группы убийств (с помощью криминалистики или криминалистики на 50% или выше, или с помощью любого из них) показало, что оно было украдено у мексиканской армии во время конфликта 1995 года с картелем Синалоа. Команда по уничтожению намеревается, чтобы эта миссия выглядела как нападение на наркотики.

Перестрелка и Танцы Если Агенты

входят в атриум, команда убийств безжалостно атакует. Существует ограниченное укрытие в виде небольших контейнеров для мусора из цемента и стали и выступов, которые предлагают броню 4.

Когда начинается стрельба, Агенты с коррупцией 2+ слышат звук гонга и видят танцоров. Дети внезапно появляются в центре фонтана, по одному на каждого Агента и шесть представителей команды по уничтожению. Дети одеты в свободную золотистую одежду, которая покрывает их с головы до ног, скрывая все черты лица. Никто из боевиков, похоже, их не видит. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного. Агенты, которые теряют 2 или более SAN при виде танцоров, получают -20% ко всем броскам навыков из-за отвлечения внимания.

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ: Золотой Мальчик Появляется Снова

Агенты, которые проявят должную осмотрительность и узнают о странных кражах со взломом "Золотого мальчика", могут получить предупреждение от Коркосо. Когда они направляются к атриуму, Агент с самым высоким каррупским гниением замечает фигуру размером с ребенка на переполненных полках давно закрытого магазина.

Фигура извивается и надевает в полной тишине, а затем появляется, чтобы сосредоточиться на Агенте. Золотой мальчик имитирует стрелков в разных позах, имитирует прицеливание сверху вниз, показывает три пальца и указывает на балконы. Он заканчивает свое выступление, поднося золотой палец к своим золотым губам и имитируя: "Шшшш".

Мгновение спустя команда убийц атакует. Те, кто видит Золотой Мальчик получает один ход свободного действия до того, как полетят пули. Если Агенты обыщут этот скор в поисках Золотого мальчика из "конфликта", они найдут на его месте серебряную и золотую плоскую монету. Это стоит 0/7 CAH от беспомощности и дает +7 к коррупции.

Дети проходят через перестрелку в последовательности поз, останавливаясь, начиная и жестикулируя. Барабанный бой и бубен из невидимых источников отсчитывают время среди глухих раскатов выстрелов.

Фигуры разделились, и одна из них двинулась в своем странном танце к каждому присутствующему. Фигуры, по-видимому, проходят через физические границы , такие как заборы, стены и выступы, и атаки на них не имеют никакого эффекта. Это стоит 1/16 CAH от неестественного.

Те, кто их видит, понимают, что дети движутся к ним. В начале каждого хода ребенок перемещается непосредственно в личное пространство одного Агента по выбору Обработчика, как будто пытается прикоснуться к нему. Попытка уйти с дороги означает оставить любое укрытие, которое нашел Агент. Когда фигура приближается к ним, Агенту разрешается сделать один бросок уклонения. Неудача означает, что ребенок входит в тело бойца и исчезает. Даже если бросок уклонения завершается успешно, ребенок продолжает двигаться к Агенту. Все фигуры делают это.

Если участник боевых действий убит до того, как ребенок ступит на них, его ребенок падает на землю поверх них и сворачивается калачиком внутри них за мгновение до того, как они умрут, имитируя положение тела после падения. Затем ребенок исчезает. И - как -они и ИЭ банда сан.

После того, как ребенок исчезает, от него не остается никаких следов.

Дом в Дорчестере

Психиатрическое учреждение Дорчестер-Хаус (Нор-вуд-стрит, 48, Бостон, Массачусетс, 02122) было построено как школа для мальчиков Бостонской католической архиепархией в 1912 году. Школа закрылась в 1944 году. Здание было поддерживался архиепархией, но оставался пустым до 1955 года, когда южное крыло было преобразовано в спортивный зал Клам-Пойнт. Тренажерный зал действовал в течение 10 лет. После закрытия в 1966 году здание ненадолго превратилось в общественный центр отдыха под названием школа Дорчестер-Хаус. Он снова закрылся в 1969 году .

Здание оставалось пустым и пришло в упадок до 1986 года, когда его купила компания "Даллан " за наличные, предоставленные Фондом Св. Димфны Последовали три года ремонтных работ. It

открыт в 1989 году как психиатрическое учреждение "Дорчестер Хаус", частная больница. Его миссия состоит в том, чтобы изучать, оказывать помощь и лечить тех, кто страдает от психических заболеваний, связанных с насилием. Он специализируется на психотическом поведении , вызванном посттравматическим стрессовым расстройством (ПТСР). Многие местные жители не знают об истинном предназначении Дорчестер-хауса. Некоторые до сих пор даже называют его " школой". Многие предприятия поблизости хорошо осведомлены о текущем мандате Dorchester House, поскольку они ежедневно обслуживают и общаются с его сотрудниками.

Доктор Ричард Ф. Даллан, бывший сотрудник Delta Green friendly, . является известным экспертом в области посттравматического расстройства. Он руководит учреждением с момента его создания в качестве директора, и только он отвечает за его устав. Из -за размера гранта здесь нет ни правления, ни других подобных. мелочей, с которыми нужно иметь дело. В течение 26 лет он работал . превосходно, обслуживая растущее число ветеранов боевых действий в глобальной войне с терроризмом. Он также присматривает за секретной и очень избранной группой персонала: агентами и товарищами из Дельта-Грин, израненными их неестественностью.- новые переживания.

Объект

Дорчестер-хаус - это трехэтажное здание в форме буквы "E" площадью 17 000 квадратных футов, расположенное в районе Клэм-Пойнт в Бостоне, рядом с межштатной автомагистралью 93, к западу от резервации Дорчестер-Шорс, парка для собак, который когда-то был свалкой. Здание окружено привлекательным забором из кованого железа с перевернутыми крюками для предотвращения лазания, камерами и датчиками движения на внешней территории.

Есть два входа. Подъездная дорожка ведет к сторожке у ворот и главному дому. Служебный вход ведет с задней части объекта к погрузочной площадке.

Сторожка охраняется с 10:00 утра до 6:00 вечера двумя охранниками, которые внимательно следят за теми, кто приходит и уходит. Ночью от ворот на главную стойку поступает звонок, и оттуда можно сообщить о прибытии. Ночью зуммер может быть довольно ненадежным.

В центре трехэтажного здания в форме буквы "E"; расположены административные помещения, кафетерий, групповые комнаты и офисы. Северный конец "E" - мужское общежитие. Южный конец буквы "E" - женский

общежитие. Каждое крыло вмещает максимум 30 пациентов , разделенных на три этажа. Штат всего учреждения составляет 29 человек. Приближается к более чем 29 легионам Боевой дух

Несмотря на масштабный ремонт, интерьер здания по-прежнему выглядит как в начальной школе, с плиточными полами и кафельными потолками, стенами и коридорами мягких тонов и старыми шкафчиками вдоль коридоров. Кафетерий , очевидно, когда-то был спортивным залом.

Почти все двери в заведении сделаны из усиленной стали с замками-карточками-ключами. Окна укреплены и заперты. Стены, полы и потолки изготовлены из негорючих материалов. Пожарные и дымовые извещатели и разбрызгиватели расположены в каждой комнате и коридоре.

МНЕНИЕ:
Взлом и проникновение

Дом в Дорчестере - это внушительное место, в котором нелегально трудно ориентироваться. Однако, несмотря на изменения, которые происходят в интерьере после наступления темноты, внешний вид остается в основном тем же днем или ночью.

- ФЕНИЧЕ: Объект окружен 2,5-метровым забором из кованого железа в стиле "щука" с перевернутыми крюками для защиты от лазания сверху. Любая попытка перелезть через забор требует атлетического броска, при подъеме изнутри -20%. Неловкость указывает на то, что Агент повис на заборе, получает урон 1D4 (порванные связки, порезы, даже сломанные конечности) и должен сделать бросок DEC = 5 и потратить 30 секунд, чтобы выбраться. Каждый неудачный бросок DEX наносит еще 1 D:4 урона.
- ДАТЧИКИ ДВИЖЕНИЯ И КАМЕРЫ: Каждые 1,0 минуты Агент незаконно находится на территории дома в Дорчестере должен сделать бросок скрытности против бдительности охранников на 45%. Отключение датчиков движения или камер без привлечения немедленного внимания требует броска Craft (Электроника) и 1D6 минут. Это делает один небольшой участок территории "темным". Этот крен ремесла (электроники) составляет -20%, если Агент надеется вывести из строя всю систему на 2 часа и минуты. Критический успех указывает на то, что вся система отключена на час или более. Если обнаружен агент, служба безопасности отправлена на расследование.
- Стены: Почти каждая стена в здании выполнена из шлакоблока, усиленного стальным бруском и залитым бетоном, и имеет рейтинг брони 9.
- ЭТО ДВЕРИ И ЗАМКИ С КЛЮЧАМИ: Противопожарные двери на объекте изготовлены из прочной стали толщиной три дюйма, огнестойкие в течение трех часов и способные остановить практически любую обычную пулю. Они предлагают Рейтинг брони 15. Замки с карточками -ключами представляют собой маленькие черные пластины справа от каждой двери в помещении, за исключением дверей ванной комнаты. Подделка карты-ключа, которая может открыть двери дома в Дорчестере, требует доступа к рабочей карте-ключу, шести часов, специального компьютерного оборудования (большие расходы) и компьютерных наук или SIGINT на 30% или выше или успешного броска на +20%. Простая разборка замка, чтобы открыть его таким образом, чтобы любой мог сказать, что он был взломан, требует 1D4 минут и рулона Craft (электроника), чтобы предотвратить подачу
- сигнала тревоги. УСИЛЕННЫЕ ОКНА: Окна объекта не открываются. (Циркуляция воздуха осуществляется промышленным Система кондиционирования воздуха и воздуховодов.J Они изготовлены из армированного, ячеистого, небьющегося стекла. Они предлагают рейтинг брони 6. Разбивание окна каким-либо тяжелым тупым предметом для создания входа или выхода требует трех бросков STR × 5%, каждый на -20%. При одном или двух успехах может пролезть не более одной конечности.

Секрет Дорчестер-Хауса

Как и здание Макаллистар до него, Дорчестер -хаус является переносчиком инфекции Короля в Желтом. Это , конечно, не первоисточник, если можно сказать, что такая вещь существует. Вполне вероятно, что бывший агент "Дельта Грин", который столкнулся с Королем в Желтом , был заключен здесь в тюрьму и заразил столба и здание, в конечном итоге соединив его с Ночным миром. Теперь, после наступления темноты, многие силы приходят и уходят. Все внутри в конце концов попадают под власть короля.

Этот раскол в мире происходит каждую ночь. Те , кого это коснулось, превращаются в призрачных двойников из Ночного Мира или заменяются ими. Эти существа, некоторые из которых не совсем люди, строят причудливые планы, но всегда исчезают на рассвете. Для тех, кто тоже дрейфует однако далеко в Ночном Мире рассвет никогда не наступает.

Путешествие в Дом Дорчестера после наступления темноты - это билет в один конец в Ночной мир. Когда Агенты делают этот решительный шаг, их обычное расследование заканчивается. Подробности смотрите в "НОЧНОМ ДОМЕ ДОРЧЕСТЕРА" на странице 21.5.

Состояние t - это движение.

Протоколы объекта по дням

Дорчестер-хаус - это охраняемое психиатрическое учреждение , разделенное на три крыла по три этажа в каждом. Крылья соединены коридорами на каждом этаже. Каждое крыло отделено охраняемыми постами медсестер , запирающимися дверями, зонами только для персонала и жилыми общежитиями.

Прием пациентов начинается с третьего этажа. С лечением, времени и при хорошем поведении пациенты спускаются этаж за этажом. После некоторого пребывания на первом этаже и официального признания успешного лечения их отпускают. Третий этаж - это зона повышенной безопасности, называемая " Поки." Это самый загруженный этаж в здании, потому что он наиболее подвержен неприятностям. На этом этаже есть видеонаблюдение и зеркала безопасности. Политика требует, чтобы двери пациентов оставались открытыми в течение дня и ежедневно проверялись кровати. Персонал ходит по этажу в любое время. Владение имуществом строго регулируется. Есть один телевизор, которым пациенты могут пользоваться с 11:00 утра до 3:00 вечера.

Второй этаж - средней безопасности, иногда называемый "Клуб Мед". В зависимости от того, сколько пациентов находится в Дорчестер-хаусе, некоторым пациентам здесь нравится

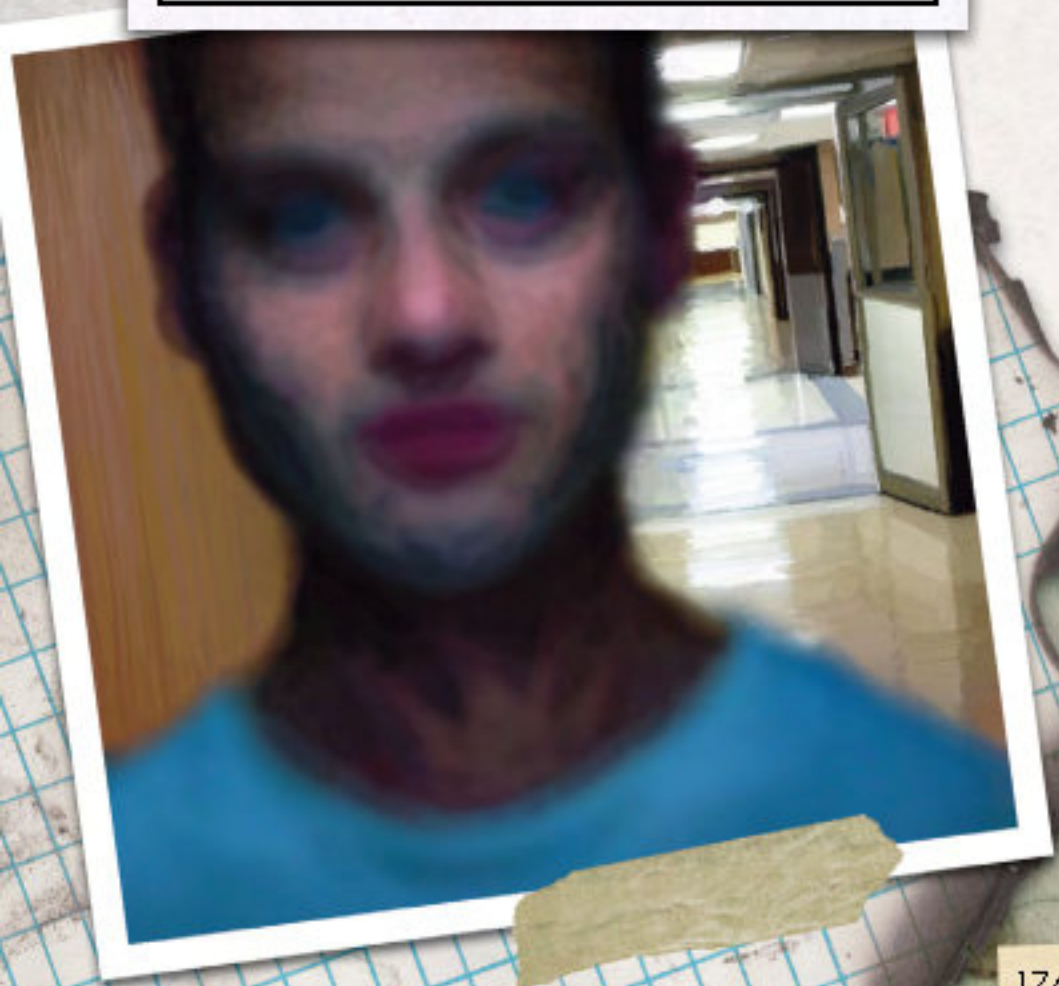
отдельные комнаты. Большинство пациентов оказываются на втором этаже в течение более длительного периода времени, чем на первом или третьем, и поэтому они чувствуют себя гораздо более обжитыми. Доверие дается свободно, но быстро отзывается за плохое поведение. Окончательное наказание отправляется обратно на третий этаж.

На первом этаже находится зона с низким уровнем безопасности, называемая "Торговый центр", и там самый маленький персонал. Это единственный этаж с неограниченным коридором от палат для мужчин и женщин до административного крыла центра. Многие пациенты проводят время в административном здании, занимаясь групповой терапией, встречаясь с друзьями и семьей, играя в игры в игровой комнате или обедая в кафетерии. Эти коридоры закрываются в 6:15 вечера каждую ночь.

Контрабанда

Весь персонал придерживается строгой политики изъятия контрацептивов у пациентов. На третьем и втором этажах иногда происходят обыски. Контрабандой считаются следующие товары

Этаж ,	на который не допускаются пациенты
3	Уличная одежда, ремни, шнурки, конфеты, кофеин, мобильные телефоны, неконтролируемый Интернет доступ, наркотики, оружие
2	Мобильные телефоны, неконтролируемый доступ в Интернет, наркотики, оружие
1	Наркотики, оружие



Оружие (Все Этажи)

Все, что может быть использовано в качестве оружия, ограничено, даже такие предметы, как перочинный нож или ножницы.

Наркотики (Все Этажи)

Все лекарства обрабатываются и вводятся персоналом. Никакие наркотики извне не допускаются.

Ремни, Шнурки, Уличная одежда (Этаж 3)

Протокол третьего этажа заключается в том, чтобы исключить доступ к любым предметам, которые пациент может использовать для нанесения себе увечий. Все пациенты на третьем этаже одеты в светло-голубые комбинезоны. Их одежда возвращается им после "выпуска" на второй этаж.

Конфеты и кофеин (этаж 3)

Третий этаж посвящен принудительному сдерживанию и принудительному химическому сдерживанию. Конфеты и легальные стимуляторы, такие как кофеин, запрещены.

Доступ в Интернет по мобильному телефону или без присмотра

(этажи 2-3) Доступ в Интернет контролируется на всех этажах, кроме одного, и доступ к компьютерам ограничен. Незаметно проникнуть на административный компьютер возможно, но все компьютеры защищены паролем. Для получения неограниченного доступа к рабочему столу и Интернету требуется Computer Science на уровне 30% или выше или успешный бросок на уровне +20%.

Мобильные телефоны запрещены, за исключением пациентов, которые, как считается, могут вернуться в мир иной. Обмен таким мобильным телефоном ограничен и является хорошо известным способом полностью потерять свой мобильный телефон. Пациенты, у которых он есть, очень скрытны по этому поводу.

Условия предоставления услуг

Следующие термины хорошо известны пациентам Дорчестер-Хауса и часто звучат в системе громкой связи здания.

АДМИНИСТРАТОР: Разрешение проводить время в административном крыле в обычное время. Это никогда не дается жителям третьего этажа. Жители первого этажа всегда иметь доступ к времени администратора, если только оно не ограничено.

Удар: атака. "Кэролайн столкнулась с Эдгаром в третьем северном". Это может означать что угодно, от "Кэролайн сбила Эдгара с ног" до "Кэролайн перерезала Эдгару горло". Если за сообщением следует "корзина", это серьезно. Удар может привлечь одного санитара или медсестру, или дюжину из них, в зависимости от тяжести насилия.

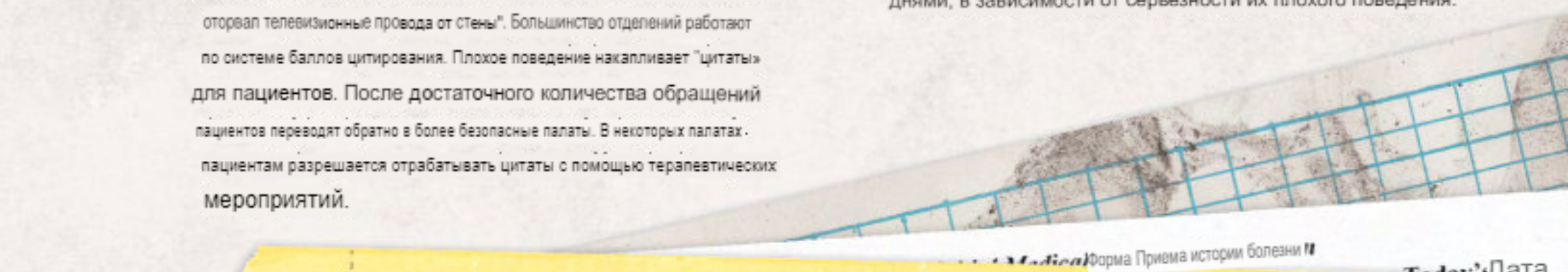
ЦИТИРУЕТСЯ: Знак плохого расположения. "Ian был процитирован за то, что оторвал телевизионные провода от стены". Большинство отделений работают по системе баллов цитирования. Плохое поведение накапливает "цитаты» для пациентов. После достаточного количества обращений пациентов переводят обратно в более безопасные палаты. В некоторых палатах пациентам разрешается отрабатывать цитаты с помощью терапевтических мероприятий.

QFF-Количество: У пациента отсутствует "Des сбился со счета". Обычно это призыв к закрытию и подсчету пациентов по палатам. Обыскиваются общие области и задаются вопросы до тех пор, пока пациент не будет найден.

ВКЛЮЧЕНИЕ / ВЫКЛЮЧЕНИЕ: общая ссылка на то, добровольно ли пациент принимает свои лекарства. "Салли включена или выключена?" Некоторые пациенты могут отказаться от лекарств, но это часто воспринимается как негатив, а иногда, если поведение также плохое, наказывается ссылками и ограничениями.

Ограничение: Некоторые привилегии на некоторое время теряются. "Дональд сейчас на телевидении". Восстановление де-зависит от поведения.

МОРСКАЯ ЗВЕЗДА: Пятиточечное ограничение. «Томас получает Звездную рыбу". Это призыв к сдерживанию (и, скорее всего, успокоению) пациента, лишающий его возможности двигать конечностями или головой. Для многих пациентов это рассматривается как высшее наказание. Это может длиться часами или днями, в зависимости от серьезности их плохого поведения.



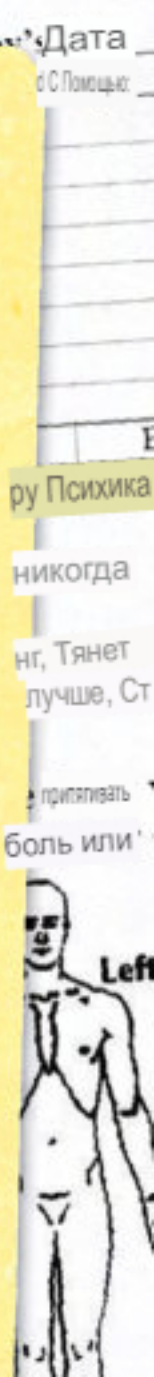
CUT ALONG THE LINE

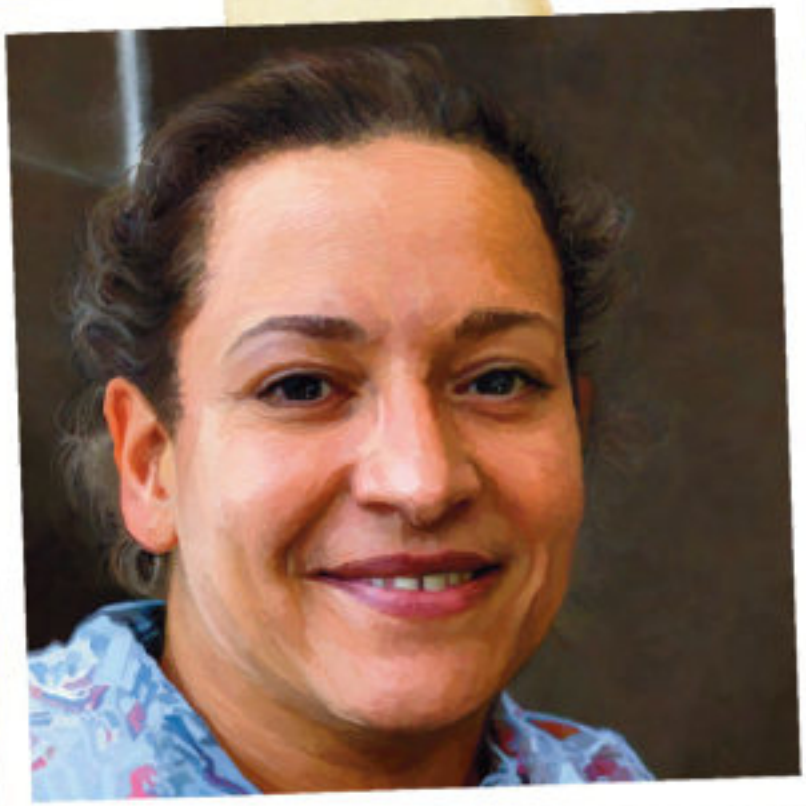
FOND DYSTOPIA MANHUNT Дезинформация

улица св. Фонд Динафна Желтая карточка

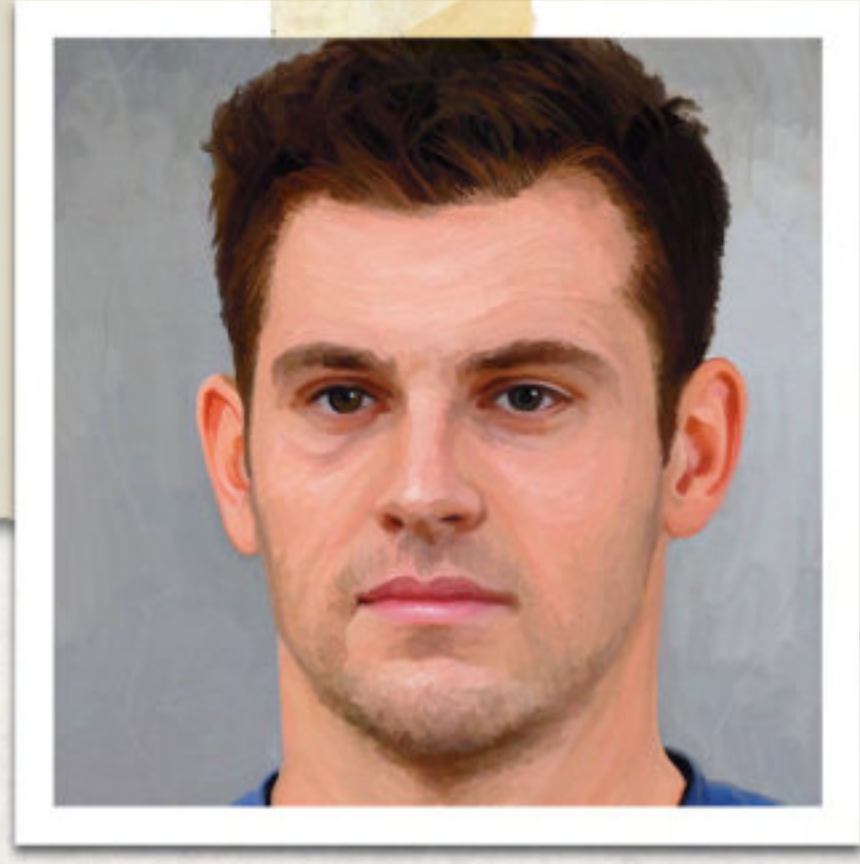
Агенты, которые заглядывают в Фонд Святой Димфны (названный в честь покровителя душевнобольных), обнаруживают, что это бумажная организация, которая ничего не делала с 1986 года. Она была образована в январе 1986 года на Теркс и Кайкос с единовременным депозитом в размере 175 миллионов долларов, переведенным из панамского банка Sun Trust. Его руководство и все цифровые следы ничего не показывают. Панамский банк давно закрыт. Все имена, связанные с улингами, являются общими именами. Все идентификационные налоговые номера или номера социального страхования превращаются в подделки при малейшем намеке на расследование. Агенты, которые физически путешествуют в Теркс и Кайкос или Панаму и имеют бюрократию на уровне 30% или выше, или которые успешно продвигаются на уровне + 20%, могут найти копии подписных листов на суммы в правительственных файлы. Подпись как на переводе, так и на получении гонорара идентична, одна "Джон Грин".

Агентам, которые спрашивают голос по спутниковому телефону о фонде, говорят прекратить расследование в отношении Дома в Дорчестере или Фонда Святой Димфны; это их не касается. Агенты, которые обращаются к фактическому Delta Green, получают аналогичный ответ. Однако, если они подробнее расскажут о своей "миссии", о которой настоящая Дельта Грин ничего не знает, группа разберется с ними вовремя. Смотрите ТХИ ТРИВЕЛИНО ХОЛЛ АНБУШ на странице 166.





Зетьер Самува



Задний тормоз

Персонал Дома в Дорчестере днем

В течение дня в доме в Дорчестере работают 29 сотрудников , в том числе доктор Даллан и старшая медсестра Эстер Самигина. Все сотрудники Дорчестер -Хауса начали возвращать Каркосу с собой в "нормальный мир". Вот несколько примеров. Создавайте больше по мере необходимости.

Доктор Ричард Ф. Даллан

Даллан является администратором и считается высшим авторитетом во всем, что там происходит. Его часто вызывают для консультаций по вопросам лечения и пациентов. Он также "в курсе" о Delta Green и их мандате.

Агенты могут работать над тем, чтобы держать Даллана поблизости во время экскурсии по объекту, или они могут захотеть уйти в одиночку. В любом случае Даллан никогда не должен быть слишком далеко. Подробности см. в разделе "ВСТРЕЧА с ДОКТОРОМ ДАЛЛАНОМ" на стр. 184.

Старшая медсестра Эстер Самигина

Медсестра Самигина - вечно контролирующий администратор , который не боится испачкать руки. Она никогда не отстает от Агентов во время их экскурсии по объекту и делает для них все, что в ее силах. Она кажется искренней и, больше всего, беспокоится о "пропавших пациентах". Обработчики должны разыграть это. Самигина должна сделать все возможное, чтобы помочь Агентам в их поисках. Она работает, чтобы завоевать их доверие, даже если это означает разоблачение второстепенных элементов Короля в Желтой инфекции в учреждении в течение дня. Подробности см. у ЭСТЕР САМИГИНОЙ, СТАРШЕЙ МЕДСЕСТРЫ , на странице 242.

Санитар Ричард Брайс Варибонди знает, как его зовут

В течение дня Брайс дежурит по всему зданию , охраняя пациентов и помогая врачам и медсестрам. Брайс регулярно посещает тренажерный зал и церковь, а также навещает свою мать в соседнем Дарби, штат Массачусетс. Он повсюду таскает с собой большую, объемистую спортивную сумку. В нем находится давно мумифицированное тело неопознанного ребенка. (Покрытие этих расходов составляет 1/16 САН от насилия.) Днем или ночью, когда Брайс остается наедине со спортивной сумкой, он часто тихо задает ей дружеские вопросы типа: "Как ты думаешь, что мы должны сделать сегодня?" Агенты с коррупцией 2+. слышат слабые, шепчущие ответы из сумки. Обработчику остается придумать, о чем именно Брайс спрашивает (и слышит) сумку, или если агенты с поддержкой 2+ смогут задавать ей вопросы.

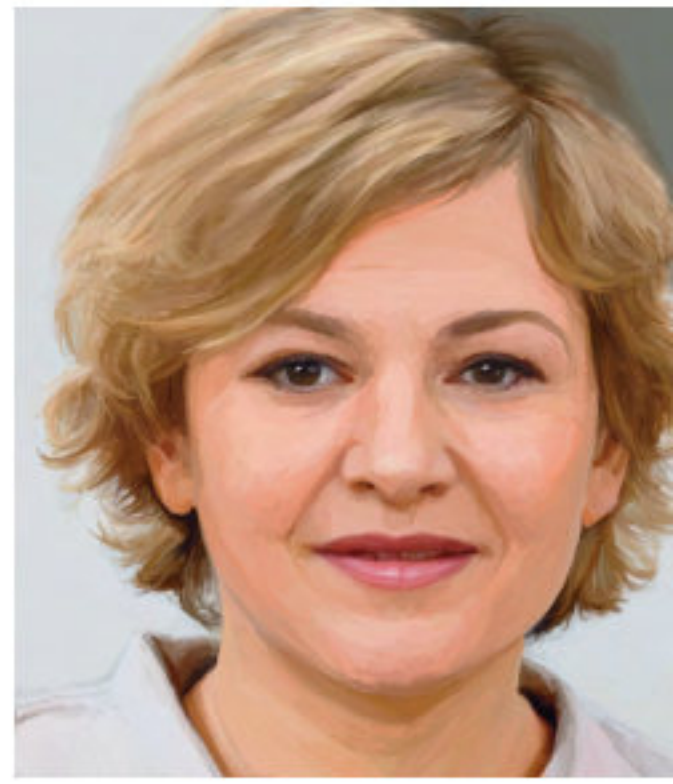
Санитар Майкл Девон

Большую часть времени Девон работает в комнате охраны. Он обнаружил, что в багажнике брошенного и проржавевшего Dodge Dart на поле возле реки Чарльз находится проход в лабораторию Шепота (см. ЛАБИРИНТ ШЕПОТА на стр. 300). Каждый вечер после работы он ездит туда. Нагруженный чем -то похожим на снаряжение для спелеологии (фонари, веревки, крюки и снаряжение для всего тела), он входит в багажник и исчезает.

Агенты с комплекцией 4+, которые подходят к машине, находят отверстие в багажнике в земле, которое открывается в туннели Лаборатории Шепота. Те, кому не хватает Извержения

Девальвация, Мелае -

Уурикия ВОАЭС



Гар Хостадж

найдите пустой, проржавевший багажник и никаких признаков Девона. Те, кто ждет, могут устроить ему засаду, когда он появится несколько часов спустя, возможно, с Бутылкой Души, Мелонией, приглашением или одним -двумя Золотыми Жуками. (Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного, если багажник был обыскан и найден пустым.) Он сражается насмерть, чтобы спастись.

Агенты, которые успешно проникают в Лабораторию Шепота, никогда не находят свою бутылку, делая это из этого места, и проводят несколько часов, спотыкаясь в темноте, прежде чем снова находят выход.

Дипломированная медсестра Ульрикия

Вурс В течение дня Вурса можно найти на втором или третьем этаже, он ухаживает за пациентами. За пределами дома в Дорчестере с ней явно что-то не так. Она оказывается втянутой в споры со случайными прохожими несколько раз в день. Она часто проводит час или больше в ванной комнате ресторана или кафе. Те, кто подслушивает у двери, могут услышать, как ее рвет. В своей сумочке она держит дюжину маленьких золотых зверьков: муравья, жука, крошечную мышку. Это безупречные скульптуры, идеальные копии настоящих существ из золота. Судебно-медицинская экспертиза установила, что на них есть следы желудочной кислоты. Любой агент, который упоминает, что он подозревает, что Вурса рвет крошечными золотыми фигурками, получает + 1 Бонус, страдает от болей в животе и теряет 0/1 D4 CAH от неестественного.

Если этот бросок SAN терпит неудачу, Агент выблевывает крошечное золотое животное и выблевывает еще одно до спсе в день в течение 1 D4 дней. Каждый раз это стоит еще 0/1d4 SAN от неестественного.

Санитар Гейл Хьюстон В

течение дня Хьюстон работает на стойке регистрации в административном здании. Большую часть свободного времени она проводит , разъезжая по Бостону на своем грузовике. Она делает это часами, не останавливаясь ни для туалета, ни для еды. В конце концов она останавливает грузовик и похищает ребенка с улицы. Несмотря на крики ребенка, никто, кажется, не замечает этого, кроме Агентов. Она кладет ребенка в кузов грузовика. Скрывшись из виду, она , кажется, избивает их дубинкой до тех пор, пока они больше не перестанут издавать никаких звуков. Затем она уезжает. Те, кто обыскивает грузовик, находят на заднем сиденье странный, в натуральную величину, шарнирный манекен ребенка. Это стоит 0/1 D4 SAN от неестественного. Агенты, которые вмешиваются на улице, затем обнаруживают манекен по той же причине, что и потеря рассудка. Те , кто ждет и следует за ней, видят, как она подъезжает к отелю "Боксер " и входит в здание с огромным тяжелым чемоданом. Те, кто следует за ней внутрь, видят, как она входит в Отсутствующая комната (см. ОТСУТСТВУЮЩУЮ КОМНАТУ на стр. 246) и исчезните внутри нее.

Пациенты Дорчестер Хаус днем

Из 22 пациентов в Дорчестер Хаус 10 находятся на третьем этаже под надежным наблюдением, восемь - на втором этаже и четверо - на первом этаже. В большей или меньшей степени все пациенты в Общежитии заражены Королем в Желтом. Вот несколько примеров, но Обработчик должен чувствовать себя свободно , создавая больше.

Мастер Уи, Заставляет задуматься

Эд Милер Вист, Третий этаж, Днем

Смотрите Эд Милер Вист на странице 245. Вист, урожденный Эд Майлер Гизон, убил своего отца, мать и сестру из дробовика в 2010 году, в свой 16-й день рождения. Его история известна из-за его непристойного богатства и очень публичного судебного разбирательства. В прессе эти убийства часто называют "Убийствами бедных маленьких богатых мальчиков". Штат Калифорния признал Виста виновным в убийстве, но он успешно признал себя невиновным по причине невменяемости. Семейный фонд выбрал дом в Дорчестере в качестве нового дома Виста и убедил суды Калифорнии отправить его туда. Он жил на третьем этаже в северном общежитии в течение одного года. Иногда ему трудно вспомнить свою жизнь до больницы.

Несмотря на многочисленные неудачные судебные иски со стороны дальних родственников, в апреле 2015 года, в свой 21-й день рождения, Вист вступил во владение своим богатством - целевым фондом в сотни миллионов долларов. Немногие пациенты в Дорчестер-хаусе знают правду о предыстории Виста . Он упорно трудится, чтобы быть обаятельным и самоуничижительным , изображая себя нищим работягой.

Вист никогда не расстается со своей маленькой записной книжкой в коричневой коже, своей "книгой репутации". У него всегда есть записка, крошечная порция чьей-то любимой еды или какая-нибудь другая привилегия, чтобы заставить других рассказать ему секреты. Он

ИНФОРМАЦИЯ О СОП

желтая карточка

исследуя вист

Поиск слова "wist" в Google показывает, что это прошедшее время и причастие прошедшего времени от "wit". В поисках Эда Виста обнаруживаются его преступления. Агенты, которые изучают медицинские документы Виста, обнаруживают , что изначально его имя при рождении было Гизон. Его мать изменила его, когда снова вышла замуж. Поиск "Гизона» дает этому Агенту +1 Порчу и показывает , что это имя демона из Арс Гоэтии.:

> Гизон - сильный Великий герцог Ада и правит более чем сорока легионами демонов. Он рассказывает обо всем прошлом, настоящем, и будущем, показывает значение всех вопросов, которые ему задают, примиряет друзей и дарит честь и достоинство.

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ALONG THE LINE

POOR LITT

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ!

желтая карточка

Исследование wisT (продолжение)

джард

Aggressive Drank Internally

Вист хорошо известен в заведении как человек, который может получать предметы. решайте проблемы и распространяйте слухи. В мире в целом его представляют Кейс, Норрис, ИнгалИс и Грант, влиятельная юридическая фирма Лос-Анджелеса, которой он доверяет. В фирме работает 40 человек. Любой, кто звонит и задает вопросы в качестве сотрудника правоохранительных органов, сталкивается с юридической чепухой.

Через свою юридическую фирму Вист может нанять любое количество закадычных друзей для выполнения любых задач в любом месте: частных детективов, судебных следователей, пиарщиков, актеров, дублеров каскадеров, все, что можно купить за деньги. Никакое расстояние не бывает слишком большим, никакое действие не бывает слишком экстравагантным или странным. Все это находится под контролем сумасшедшего, который хочет захватить власть над Агентами.

Кто, например, послал вашему начальнику из ФБР промышленный чан со свиной печенью? Кто нанял профессионального детского клоуна, который уже неделю следит за вашей бывшей женой? Найти ответ оказывается непросто, потому что Кейс, Норрис, Ингаллс и Грант изо всех сил стараются перенаправить финансирование через различные подставные компании: Принадлежности для вечеринок, Золотые костюмы, Фарфоровый принц. Каждый из них представляет собой LLC, созданную за несколько дней до действий, которые противостоят Агентам.

Если Вист узнает истинные личности Агентов, детективы из его юридической фирмы могут последовать за ними, осмотреть их помещения, вычистить отпечатки пальцев в их отеле и попытаться поймать их и членов их семей на фишинговых схемах для получения телефонных и компьютерных паролей. Чрезмерно усердные агенты могут плохо реагировать на такие ситуации. Исчезновение и смерть детектива, работающего на Виста, конечно, были бы замечены и, скорее всего, висели бы над головой Агента, чтобы помочь ему на пути к тому, чтобы стать верным слугой Виста, начинающего Восстанавливать репутацию.

Кейс, Норрис, Ингаллс и Грант также чрезвычайно склонны к судебным разбирательствам. Они потратят сотни тысяч долларов на рассмотрение жалоб на преследование агентов, которые превращают своего патрона во врага. Те, кто действительно получает от них юридические документы, могут заметить, что заголовок канцелярских принадлежностей гласит K.N.I.G. - анаграмма для "КОРОЛЯ". Агенты, которые замечают это, получают +1 Коррупцию.

CUT ALONG THE LINE

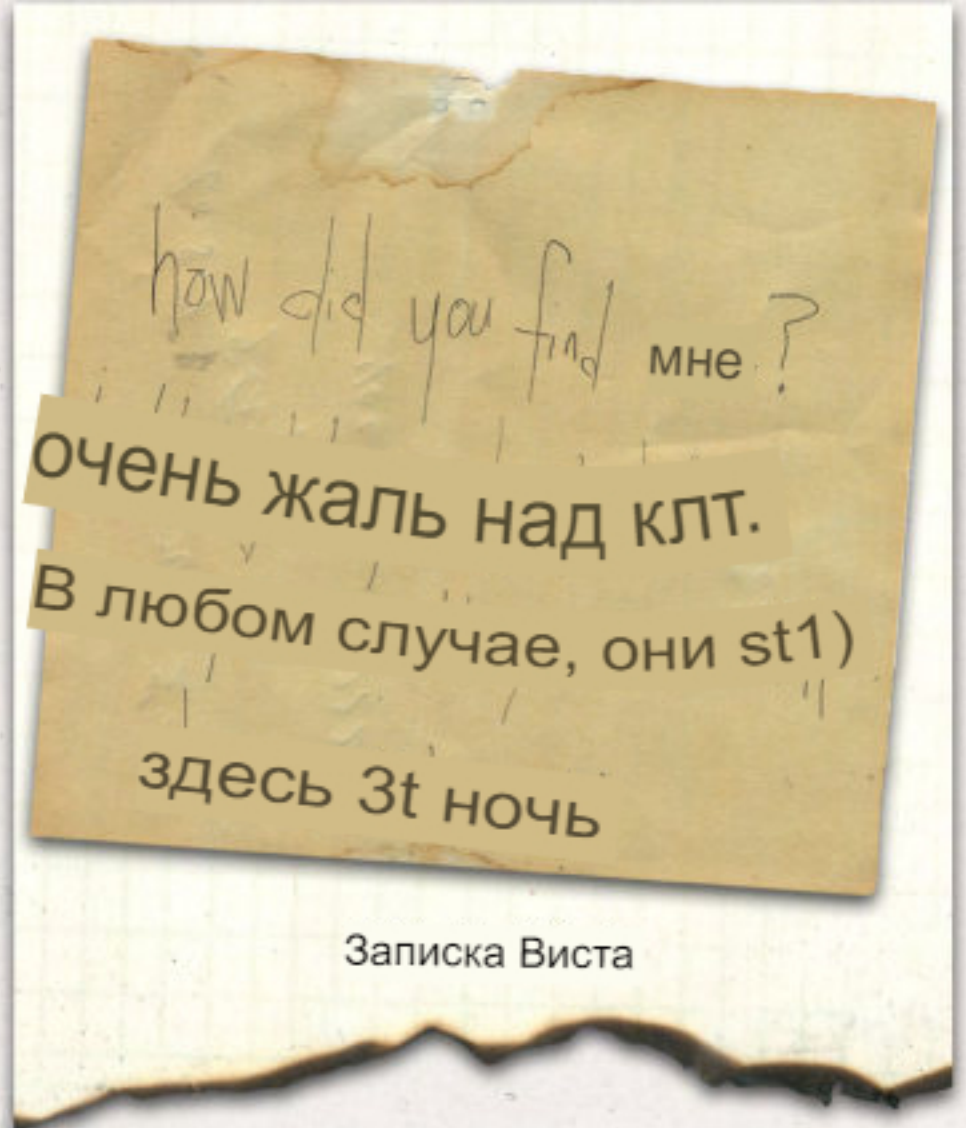
051-51937 0-46

записывает их в свою книгу. Он следит за всеми в учреждении, включая персонал. Он отказывается позволять Агентам видеть это напрямую, Попытки забрать это у него постоянно приводят к борьбе и крикам , которые привлекают санитаров, которые принимают сторону Виста.

Он надеется узнать имена Агентов, их звания или на какие агентства или организации они могут работать. Он записывает их в свою книгу репутации, чтобы позже использовать их в своей личной юридической фирме.

Вист утверждает, что знал и иногда разговаривал с пропавших пациентов "Дельта Грин" и подробно рассказывает о них всем, кто спрашивает. У него есть только скудные, обыденные факты о них вплоть до их исчезновения. Он утверждает, что эти пациенты исчезли, как фокус с камерой, и что ремни безопасности на кроватях все еще были закреплены. , а двери все еще заперты даже после того, как они исчезли. Сам Вист в то время был заперт в своей комнате. Если его спросят, откуда он это знает, он ответит, что у него повсюду есть глаза и агенты.

Прежде чем они уйдут, Вист небрежно вручает Агенту с самым высоким рейтингом Извержения записку, скрытую с глаз долой. Там написано: "Как ты меня нашел!? я думал, ты уже ушел. в любом случае, они все еще здесь ночью."



Записка Виста

Тимоти Бейл, Третий этаж, Днем Смотрите ТИМОТИ БЕЙЛА на странице 236. Базль - армейский солдат, прошедший два тура в Ираке. Он страдает от ПТСР, ночных кошмаров, социального тревожного расстройства и депрессии. Его вторая поездка была прервана импровизированным взрывным устройством, которое убило всех остальных в его военном транспорте. Это раздробило правую коленную чашечку Базля и окончательно оглушило его правое ухо. После нескольких бурных недель, проведенных дома, он обратился за психиатрической помощью.

Базль выглядит дружелюбным и быстро втирается в доверие к агентам. Он открыт для вопросов и с готовностью раскрывает то, что было названо его психозом. В дополнение к трудностям с громкими звуками, он страдает от заблуждения, что все считают его трусом за то, что он выжил во время транспортировки войск, и что все знают о его позоре.

Он прожил в доме в Дорчестере два с половиной года. За это время многое в его состоянии улучшилось, но он по-прежнему считается угрозой для самого себя.

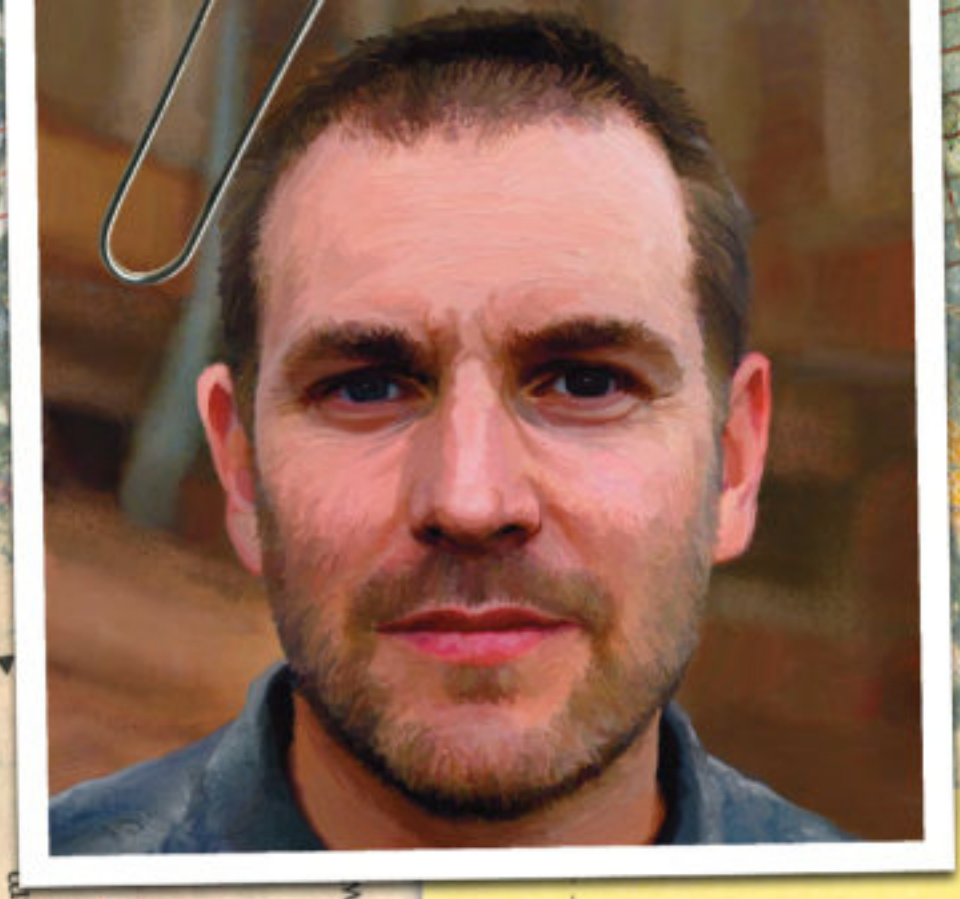
За последние три месяца узоры, которые когда-то были невидимы, открылись Базлю. Он записывает знамения и знамения по мере их появления. Его потрепанный блокнот в проволочном переплете, нацарапанный красными чернилами, представляет собой список действий, которые нужно предпринять, чтобы заставить странных людей выполнять его приказы, некоторые из которых находятся далеко от больницы.

Эта книга заполнена странными геометрическими узорами , написанными красными чернилами, а также странными, навязчивыми именами. Любой Агент, владеющий Оккультизмом на уровне 30% или выше, или делающий бросок на уровне +20%, распознает многие из этих имен и символов как демонов из Ars Goetia.

Базль утверждает, что он также разговаривал с пропавшими пациентами "Дельта Грин" и делится с Агентами тем немногим, что ему о них известно. Базль утверждает, что эти пациенты ушли, потому что в настоящее время их еще нет, но они скоро вернутся.

Во время таких бесед Базль листает свою записную книжку и задает странные вопросы о разных именах (см. Предварительное ОБЪЯСНЕНИЕ в PRIMEL-MATON на стр. 351). "Вы знаете... э-э... Стивена П. Керсона?"

Если спросить конкретно о больнице, он скажет, что там хорошо, но по ночам немного жутковато, и что в последнее время,



ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

ИССЛЕДУЯ БАЭЛЯ

Поиск Баэля в Google дает этому Агенту +1 Коррупцию и показывает, что это имя демона из Арс Гоэтии:

> Баэль - главный дух Ада, и он правит шестьюдесятью шестью легионами демонов. Он появляется в разных обличьях, иногда как кошка, жаба или человек; а иногда и все сразу. Его голос хриплый и тонкий. Он может даровать тем, кто просит, силу невидимости и перевозить людей во все концы света.

люди в серебристых одеждах и белых масках шумели с наступлением темноты. Если его спросят, кто они такие, Баэль ответит, что не знает, только предположил, что это было частью его лечения.

Дороти Йель, Третий этаж, днем

Йель - пожилая темноволосая женщина с широким, похожим на рыбу лицом, на котором всегда застыло настороженное, обеспокоенное выражение. Она верит, что может слышать голоса мертвых с помощью электронных устройств. У нее есть сверхъестественная способность распознавать, когда кто-то носит электронику, даже если она скрыта. этас

Джон Пайлотт, Третий этаж, днем Пайлотт

- высокий, комично худой мужчина с лохматыми волосами и близко посаженными глазами. Его отношение искусственно веселое, и он изо всех сил старается втереться в доверие к Агентам. На его запястьях видны широкие, недавно зажившие шрамы. Пайотт убежден, что этот мир нереален и что он отбывает срок в Аду. Только смерть может освободить его. Он постоянно маневрирует, чтобы найти оружие l он мог бы воспользоваться этим, чтобы сбежать.

Клорис Гарет-Вэнс, Второй этаж, днем

Гарет-Вэнс - невысокая молодая женщина с ярко-голубыми и светлыми волосами. Обычно она спокойна и самоуничижительна , но страдает маниакальной манией вездесущности . Когда эти заклинания поражают, она ведет себя споро и пренебрежительно, повышает голос и угрожает тем , кто находится поблизости, тем ограниченным насилием, на которое она может быть способна . Она проводит большую часть своего времени в течение дня, делая скульптуры оригами из маленьких животных: собак, пингвинов и журавлей.

Рудольф Валатер, Первый этаж, днем

Валатер - спокойный мужчина среднего возраста и среднего телосложения. Валатер страдает от ПТСР во время своего турне по Афганистану . Он почти завершил свой путь к выздоровлению или, по крайней мере, достиг той точки, когда его острая депрессия прошла. Однако в последние несколько месяцев Валатер заметил странных "марионеток", движущихся по залам.

Прибытие в Дорчестер-Хаус днем

Агенты, которые прибывают в Дорчестер -Хаус днем, могут припарковаться возле главного входа. Если они просят о встрече с доктором Далланом у главных ворот или у них есть визитная карточка Даллана, охранники у ворот предоставляют им доступ, как будто ожидают их.

Агентов встречает на стойке регистрации официантка Гейл Хьюстон. Как и всех посетителей, их просят зарегистрироваться и сдать свое свободное оружие, которое заперто в надежном шкафчике в атриуме. Каждому выдается синяя карточка-ключ с написанным на ней маркером именем. Эта карта открывает аварийные двери и места общего пользования, но не охраняемые помещения.

Хьюстон ведет агентов в кабинет Даллана на третьем этаже в административном крыле. По пути они могут встретить персонал или пациентов.

Офис Даллана

Офис Даллана выходит окнами на восток, и из него открывается потрясающий вид на реку Непонсет. Он выглядит как классический английский кабинет с деревянным полом и красивым каменным камином. Письменный стол Даллана почти комично тонкий и хрупкий, деревянный письменный стол французского дизайна. По сравнению с огромным мужчиной он кажется плохо подходящим для своей работы.

Полки высотой до потолка на каждой стене заполнены книгами. Почти все книги касаются психических заболеваний, включая непрерывный выпуск Американского журнала психиатрии, датируемый 1983 годом. В одном углу комнаты находится большая, изготовленная на заказ витрина из стекла и бархата для коллекции камней Даллана. Каждый камень помечен маленькой карточкой, напечатанной от руки, на которой указаны дата и местоположение. Изготовленные на заказ светильники отбрасывают крошечный прожектор на каждый камень.

-ФОРИС Де. Dalan

Встреча с доктором Далланом

Смотрите Доктора РИЧАРДА Д. Аллана на странице 237. Если кто-либо из Агентов ранее сталкивался с Далланом (например, на странных Ночных этажах здания Макалистар), он этого не помнит. Он отвергает саму возможность.

Даллану не терпится поговорить с Агентами о пропавших пациентах. Он приветствует Агентов, описывает ситуацию с пропавшими пациентами "Дельта Грин", дает Агентам досье пациентов и отвечает на любые вопросы, которые у них могут возникнуть.

Даллан говорит, что в 8:11 вечера 28 августа 2015 года пациенты исчезли из своих палат на третьем этаже. Каждый пациент был заперт в своей комнате, как они почти всегда были, под действием успокоительных и прикован к постели , между 6:00 вечера и 6:34 вечера.

Первое исчезновение было замечено в 8:11 вечера . К 8:22 вечера все были обнаружены пропавшими без вести. Тревожные надписи были обнаружены на стене палаты [пациента из списка на странице 146]. Даллан показывает фотографию надписи. Это совпадает с фотографией, которую Барбас показывал на брифинге. Смотрите СООБЩЕНИЕ на странице 144.

Не было никаких признаков какой-либо бреши в дверях или стенах. Компьютерный журнал не зафиксировал никаких входов в дверь между тем, как пациентов уложили в постель, и тем, когда дверь была открыта для расследования их очевидного исчезновения. Все окна были заперты.

Файлы пациентов

Даллан и больница готовы оказать любую возможную помощь. Даллан предоставляет досье на каждого пропавшего пациента. Каждый файл содержит базовый отчет. В файлах не упоминается Дельта-Грин, и, по-видимому, в них мало интересного.

Поскольку этот список создается Обработчиком, Обработчик должен заранее определить, что содержат эти файлы, добавляя детали по мере необходимости с прицелом на то, чтобы эти документы казались ничем не примечательными.

Места проведения Экскурсий

Ответив на вопросы Агентов, Даллан вызывает старшую медсестру Самигину и передает Агентов ей. Самигина проводит обширную экскурсию по объекту. Она водит Агентов куда угодно, куда они попросят, и отвечает на их вопросы. Агенты могут встречаться с любым количеством пациентов или сотрудников в учреждении. Они могут попросить своих хозяев в доме в Дорчестере посмотреть любое из следующих мест.

ОБЫЧНАЯ ПАЛАТА ДЛЯ ПАЦИЕНТОВ: На третьем этаже эти комнаты немногочисленны, с небольшим количеством личных вещей и стандартным набором предметов: одеяло, простыня, подушка, тапочки, постельное белье и постельные принадлежности. На втором этаже эти комнаты оформлены гораздо более индивидуально. Почти все они выглядят как комнаты для подростков, с плакатами, фотографиями, музыкальным оборудованием и т.д. На втором этаже номера намного больше, но менее персонализированы и больше похожи на гостиничные номера.

КАФЕТЕРИЙ: Первоначально школьный спортзал, кафетерий представляет собой большую комнату на первом этаже административного крыла. Все, кроме пациентов на третьем этаже, едят там быстро (9:00 утра), обедают (12:00 вечера) и ужинают (5:00 вечера). По соображениям безопасности пациенты третьего этажа едят под наблюдением на третьем этаже. Небольшой штат обслуживающего персонала работает в кафетерии, готовя, обслуживая и подавая еду, иногда им помогают доверенные пациенты с первого этажа. Блюда - это обычная еда, которую подают на бумажных тарелках, пригодных для вторичной переработки, с пластиковой посудой.

БЕЗОПАСНЫЕ МЕСТА ДЛЯ МЕДСЕСТЕР: В каждом из этих небольших шкафов находится одноместное место для медсестер, защищенное стальной дверью. Экранированный замок можно открыть с помощью карточки-ключа медсестры. В двери есть большое окно из баллистического стекла, которое

Часы Майкла Витвера

Днем или ночью эти странные часы находятся в ящике стола доктора Даллана. Похоже, это классические мужские Bulova, но на циферблате вместо 1-12 написано "ПО часовой стрелке".

Гравировка на обороте гласит:

"Eth ecloudw ave s b rea k. он побеждает тебя".

Они продолжают ломаться, Неф Амброй делает больше.

окна выходят в холл, а также небольшая выдвижная горка и лоток для раздачи мелких предметов, таких как лекарства. Внутри из них находится компьютер с паролем и небольшой письменный стол. Стена запертых ящиков безопасности, которые могут быть открыты ключами медсестры и санитара, содержит фармацевтические препараты. Многие из этих станций выходят на охраняемые двери, которые можно "зажужжать", открыв изнутри doset, и снова закрыть нажатием кнопки. Эти двери также можно открыть с помощью карточки безопасности. По всему зданию расположено 26 таких станций. Когда срабатывает сигнализация, эти двери закрываются и запираются.

КОМНАТЫ ПРОПАВШИХ ПАЦИЕНТОВ: Комнаты пропавших пациентов "Дельта Грин" находятся на третьем этаже и совершенно ничем не примечательны. В большинстве из них нельзя найти ничего интересного, учитывая (утверждает Самигина) , что почти все эти пациенты большую часть времени находились в стесненных условиях и на седативных препаратах. Единственная важная подсказка - это надпись кровью и бумагой на стене одной комнаты. Смотрите СООБЩЕНИЕ на странице 144.

МНЕНИЕ:

Ввод Агентов В Дорчестер-Хаус После Наступления Темноты

Каждую ночь на закате (примерно в 7:19 вечера) дом в Дорчестере наполняется хаосом. Любой Агент в нем после этого времени попадает в плен к силе Ночного Мира. Смотрите НОЧНОЙ ПОХОД в ДОРЧЕСТЕР на странице 215 для подробности.

Конечно, агенты - существа осторожные. Как Обработчик может убедиться, что они находятся на объекте, когда подходящее время, вот несколько идей:

Задержка: Обыск всего объекта - долгая задача. Время может ускользнуть от тебя. Разыграйте идею о том, что секретные зоны могут существовать внутри объекта, но не могут быть найдены. (Они действительно существуют, но только после наступления темноты. J Или идея о том, что один особенно отдаленный район может быть эффективным укрытием для беглых пациентов. Агенты могут оторваться от поисков в течение всего дня, чтобы обнаружить, что наступает ночь.

ЛОЖНЫЕ звонки: Глупые агенты могут разделить свою группу и отправить часть команды ночью в дом в Дорчестере, оставив других в "реальном" мире. Куратор должен в частном порядке попросить игроков, чьи Агенты оказались в ловушке в Ночном Мире Дорчестерского дома, подыграть им. Попросите их позвонить своим внешним коллегам с какой-, по которой они должны немедленно приехать в дом Дорчестера. Иногда все, что требуется, - это услышать "Мы нашли одного из пропавших пациентов", чтобы заставить их прибежать. Конечно, телефонный звонок был вовсе не от Агента. Это была всего лишь одна из бесчисленных способностей Короля в Желтом в совершенной имитации.

УСПОКОЕННЫЙ: В течение дня на агентов может внезапно наброситься персонал, работающий в сумасшедшем унисоне, чтобы успокоить и сдерживайте их только для того, чтобы выпустить после наступления темноты. См. МАТРИЦУ УГРОЗ: КОМАНДА ZIP на стр. 270.

ЭББИ: Любой из пациентов может проговориться, что "Эбби" живет в доме в Дорчестере, но только ночью. Агенты , знакомые с "Ночными этажами", узнают Эбигейл Райт по описанию пациентки. Она крадется по ночам по коридорам, иногда с иссохшим стариком. Какой-то часовой механизм обвивает ее ноги и играет мелодичную вальсирующую мелодию. Она всегда ходит по коридору третьего этажа около полуночи. Те, кто остается в доме Дорчестера после наступления темноты, оказываются в ловушке. Излишне говорить, что "Эбби" никогда не появляется.

КОМНАТА ОХРАНЫ И СЕРВЕРНАЯ: Эти две комнаты в центральном крыле на третьем этаже соединены: чистая серверная комната и двухместная станция безопасности с 16 экранами, компьютерной консолью и элементами управления системами пожаротушения, замками и камерами. Записи с камеры хранятся за четыре недели до удаления.

Майкл Девон был на дежурстве, когда произошло исчезновение, и свободно говорит об этом. Его история совпадает с историей Даллана. Человек, который не катится, обнаруживает , что Девон ничего не скрывает. Агентам разрешен беспрепятственный доступ к терминалу. Обзор компьютерных наук при изучении терминала показывает, что видеозаписи "побега" были потеряны из-за совершенно обычной ошибки диска и каскада сбоев, которые препятствовали автоматическому резервному копированию и обновлению. Файлы, которые были постоянно сохранены с 27 мая по 8 июня, когда проблема была устранена, повреждены и не содержат никакой полезной информации. Персонал указывает на пациентов , о которых идет речь, в других записях, хотя в большинстве видео трудно разобрать детали.

ПОИСК ОБЪЕКТА СВЕРХУ ВНИЗ: Это занимает около трех часов. Медсестра Самигина представляет копии строительных схем и помогает Агентам, когда они открывают и заглядывают в каждый уголок и щель всего объекта, отвечая на любые вопросы, которые у них могут возникнуть.

Они не могут так трахаться и дергаться

Резиденция доктора Даллана

Доктор Даллан, глава психиатрической больницы Дорчестер-Хаус, когда-то жил на Адамс-стрит, 145, квартира 224, Бостон, Массачусетс, 02122. Но с тех пор, как он был поглощен властью Короля в Желтом, ему больше не нужна такая вещь, как резиденция. Его квартиры и. домашнего адреса больше не существует.

Агенты могут легко найти записи, созданные до потребления Даллана, которые указывают на место жительства: счета за электроэнергию, объявления по электронной почте, Google Планета Земля. Они могут найти записи о существовании здания. Но они не могут физически определить местонахождение здания или самой квартиры , независимо от того, как долго они ее ищут. Это стоит 0/1 D4 SAN от неестественного.

Даллан, конечно, ничего подобного не замечает и утверждает , что все в точности так, как было когда-то. Если его каким-то образом заставляют привести Агентов в его квартиру, он делает это, демонстрируя замешательство. Затем агенты находят здание и квартиру Даллана, совершенно обычные и неповрежденные, именно там, где они должны быть, ценой 1/16 SAN от неестественного для тех, кто ранее обнаружил, что они пропали.

Резиденция медсестры Самигиной

Дом старшей медсестры Эстер Самигиной находится по адресу: 52 , Крокетт-авеню, Бостон, Массачусетс, 02214. Построенный в 1925 году, дом представляет собой большое трехэтажное белое здание с алюминиевыми стенами на узкой извилистой улочке в районе Эшмонт. Он тщательно ухожен.

В 1955 году он был разделен на две отдельные квартиры, одна квартира занимала первый этаж, а другая - два верхних этажа.

Эстер Самигина (49 лет) живет на двух верхних этажах со своим 20-летним мужем Филиппом (50 лет) и сыном Генри (16 лет). Семью Самигина легко найти в Google, перейдя по ссылкам на стандартные профили в социальных сетях Эстер (Facebook и Instagram), Филиппа (Facebook) и Генри (Twitter, Instagram и Snapchat). С 24 августа 2015 года ни в одном из этих аккаунтов не было сообщений или ответов на сообщения.

Все изменилось, когда Эстер Самигина принесла свою работу домой. Теперь у семьи есть уникальное жизненное устройство, ставшее возможным только благодаря власти короля в Желтом.

Тайна Самигина

Эстер Самигина была первой скомпрометирована растущей властью короля в желтом на объекте Dorchester House. Ее ежедневное общение с пациентом , пережившим Короля в Желтом, открыло ей разум, и яд нашел там применение. Это был Желтый Знак , который в конце концов отправил ее за грань. Не то чтобы кто -то заметил. Как и в случае с Барбасом, болезнь протекала незаметно. Вскоре ее районы дома в Дорчестере начали меняться. Инфекция накапливалась и распространялась, незаметно поглощая других пациентов и сотрудников. Но на этом все не закончилось.

Have You?

Ты уже сделал это?

Ты еще не пришел?

Она принесла инфекцию домой. Она дала сыну набросок Желтого знака. Поскольку он интересовался искусством, это повлияло на него гораздо глубже. Подросток убил своего отца, спрятал труп в главной ванне и приступил к созданию дани уважения королю.

К этому времени Эстер Самигина распространила инфекцию дальше. Ее часто не было дома , но ее навязчивые идеи заставляли ее выполнять свою повседневную работу. Однажды, когда она вернулась домой, тела ее сына и мужа уже не было. Она была безразлична. Инструкции будут получены в ближайшее время.

За десять дней до прибытия Агентов в Бостон Эстер Самигина получила инструкции по почте от Барбаса и Писца. Она должна была создать "Плащ Истины". Теперь, с помощью плаща, Самигина живет странной и извилистой жизнью, как и все три члена ее семьи. Она приходит и уходит в плаще: , как она сама, или ее сын, или ее муж. Иллюзия совершенна, но хрупка.

Ее единственная цель - успокоить ту силу , которая заставляет ее мир вращаться, чтобы она могла найти свою правду. Только недавно видение показало, что секрет, который она ищет, содержится в бутылке с надписью ее имени в каком-то темном каменном коридоре.

Что касается ее, то события последних нескольких месяцев не только удивительны, но и вполне разумны. Тем не менее, она не отвечает ни на какие вопросы , которые могли бы ее уличить.

Венди Костик

Венди Костик (белая женщина, 31 год) - соседка Самигинаса снизу, занимающая первый этаж дома. Она не сообщает ничего странного. Она слышит, как семья разговаривает и занимается своими делами, обычно по ночам, когда она дома. На днях вечером она столкнулась с Филиппом Самигиным, который забирал почту. "Он казался нормальным", - говорит она.

Дентон и Эверли Грессер

Эверли Грессер (белая женщина, 37 лет) и ее муж Дентон (белый мужчина, 39 лет) живут по соседству с резиденцией Самигины. Эверли когда-то разделяла противоречивые, но дружеские отношения с Эстер Самигиной, но уже некоторое время ее не видела. Дентон сообщает, что видел, как все три Самигины приходили и уходили. Если агенты разговаривают с ними по-дружески, вдаваясь в подробности, Грессеры показывают, что последний

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Желтая карточка

ИССЛЕДУЯ САМИГИНУ

Поиск Самигины в Google сразу показывает, что это демон из Ars Gnetia (и увеличивает коррупцию Агента на 1):

Самигина - Великий маркиз ада и правит тридцатью легионами демонов. Он говорит хриплым голосом. Он преподает все гуманитарные науки и рассказывает о мертвых душах, умерших во грехе. Он изображается в виде осла, а затем принимает человеческий облик любого пола по просьбе своего хозяина.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Желтая карточка

ДОПРОС СОСЕДЕЙ САМИГИНАСА

Соседям Самигинаса почти нечего рассказать. Они сообщают , что все хорошо. Они говорят, что видели и разговаривали со всеми самигинами за последнюю неделю или около того, хотя никогда не в одно и то же время.

ONG THE LINE

В тот раз, когда Эстер Самигина разговаривала с Грессерами, она передала брошюру для "группы самопомощи", которую Грессеры полностью проигнорировали. Он все еще у них. После длительных поисков Эверли Грессер достает листовку для встречной группы. (См. ГРУППУ ВСТРЕЧ на стр. 202.) Думала, что «] это похоже на Amway или что-то в этом роде", - говорит она с гримасой.

Сыновья вольтр-тес-тильс -теута

, шпионящие за домом

Самигина Агенты, следящие за домом Самигина, могут отслеживать следующие повседневные модели жизни.

» 0700: Эстер Самигина уезжает на работу в семейном автомобиле. Она часто носит с собой сверток с бельем или пластиковый пакет, набитый тканью, и рюкзак. (Внутри него - Плащ Истины.)

» 0940: Венди Костик уходит на работу пешком. »

1045: Генри Самигина возвращается в дом и проводит внутри от 15 до 20 минут. Он уходит пешком и возвращается в свою среднюю школу. Его никогда не видели выходящим из дома по утрам.

» 1300: Филипп Самигин возвращается домой и обедает в одиночестве. Он возвращается на работу в больницу Карни пешком. Его никогда не видели выходящим из дома утром.

» 1B00: Эстер Самигина возвращается в семейной машине с работы. Ни один мужчина в семье Самигиных, похоже, не приходит домой ночью, но обоих видят в доме после того, как Эстер возвращается домой.

» 1900 год: Венди Костик возвращается с работы пешком.

Если Агенты последуют за Филиппом Самигиной, когда он выйдет из дома, он отправится на свою работу санитаром в ближайшую больницу Карни. В больнице он переодевается из уличной одежды в униформу и быстро исчезает в учреждении, агенты, которые внимательно следят за ним и делают бросок Аленмесса, уверены, что он вошел в тупиковую ванную комнату и не вернулся.

Генри Самигина совершает то же самое исчезновение; выступать в близлежащей Бостонской международной средней школе. Если людей на работе или в школе спрашивают о поведении Филипа или Генри, ответ всегда один и тот же: "С ними все в порядке". Если расспросить о деталях, каждый свидетель скажет, что "только что видел его", хотя и не может точно описать встречу.

Гелеобразование В

За пределами здания запасных ключей нет. Окна заперты. В квартире Венди Костик на первом этаже установлена система безопасности для предотвращения взломов, но два верхних этажа Самигинас не встревожены. У Костика есть связка ключей от дома Самигинаса на случай чрезвычайных ситуаций. Она не сдает их, если на то нет веской причины (требуется бросок убеждения и бросок Закона).

Для взлома главной двери требуется специальная подготовка с использованием отмычек или ремесла (слесаря) на уровне 20% или выше, а также рулон. Сбой означает, что замок поврежден, и попытка очевидна. Возня означает, что замок поврежден и не может быть открыт. Успех открывает замок. Если замок наружной двери поврежден, через 1D6 часов соседка снизу Венди Костик звонит в полицию чтобы сообщить об этом.

Чтобы подняться на верхний этаж и открыть окно, требуется рулон легкой атлетики и рулон ремесла (слесаря) или специальная подготовка с отмычками. Неудача в броске Легкой атлетики означает, что Агент падает и получает урон 1D6.

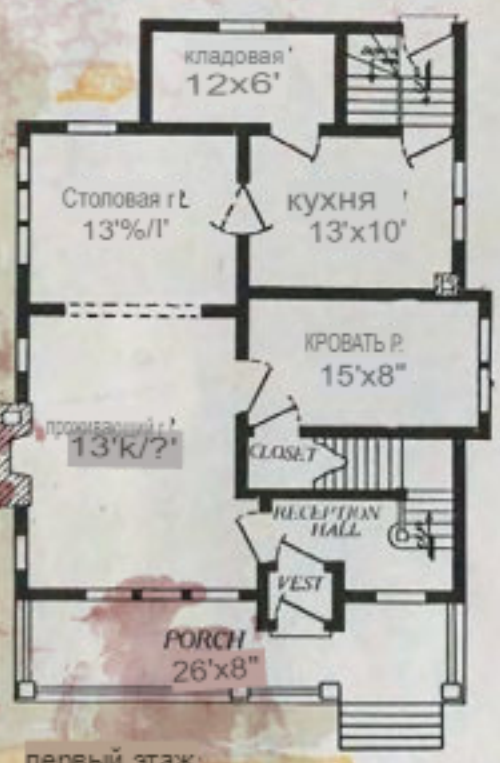
Прихожая и Путь Наверх

Через главную дверь - это небольшая прихожая со шкафом для одежды. Бронированная дверь слева ведет в квартиру Венди Костик на первом этаже. Справа длинная узкая лестница ведет к другой охраняемой двери в двухэтажную квартиру Самигиной. Эта дверь также заперта, и для ее открытия требуется рулон, либо со специальной подготовкой в области отмычек, либо Ремесло (слесарь) на уровне 20% или выше.

Семейная комната, Столовая и Кухня

Квартира Самигиной наполнена странным, напряженным запахом, похожим на переваренную острую пищу или букет сухих цветов. Это повсюду. Он пахнет ни хорошо, ни плохо, только сильно. Цветочный оттенок не может быть помещен.

Второй этаж - это основное жилое пространство. Это широкий, явно модернизированный этаж с открытой концепцией современного дизайна, втиснутый в дом 1920-х годов. В нем есть L-образная кухня. Тесная зона сбоку имеет



первый этаж
В Рочестере

Третий Дхор

Секе nd Floor—The Рочестер

Эс

Смотрите бесплатную силу вейверайдера.

Тего
Несмотря дом - интерьерный е.
на то, что в руинах есть у
черные чернила и
сухие линии
, похожие на копание и саркофаг, этот
знак является настоящим, и, похоже,
редкие не поставленные цели, которые
возникают и исчезают, сделаны из заботливого
продавца, который хранит лучшие вещи
в течение многих лет. В Res
este есть признак того, что в нем
есть признак того, что
он находится в движении, которое всегда придает силы и силы.
фактически, объект прост по своему значению, но
не является общим и не объединяющим.
он свернул стропила, усеяв моря
усе, дорсе и по аде ан
искусство rch githstariving итан за кадром
Тем не менее

, несмотря на то, что группы
Wins объединяются в пары
в соответствии с дизайном,
я планирую создать дом,
дающий глубокий вид
а
Более значительный

маленький круглый обеденный стол и четыре стула. В
большой гостиной есть диваны, стулья, напольные подушки
и давно потухший камин.

Над камином установлен телевизор с плоским экраном. Несмотря на открытую концепцию, на этом этаже недостаточно окон, и он кажется темным и тесным. Вторая лестница ведет мимо гостиной на третий этаж.

Подсказка: Листовки и маски На маленьком обеденном столе у телевизора в гостиной - это склеенный набросок брошюры, клейкая палочка, распечатки и вырезки из журналов, сделанные в виде листовки для группы Encounter. (Смотрите ЛИСТОВКУ на стр. 192.) Есть несколько ксерокопий и квитанция офиса FedEx на 250 экземпляров. Эта группа собирается по вторникам в небольшой близлежащей церкви. На листовке написано:

ГРУППА ВСТРЕЧ
НИКАКИХ ЗАТРАТ
НАЙДИТЕ ОТВЕТЫ НА ЖИЗНЕННЫЕ ВОПРОСЫ
В среде Ano judgment group С 7 ДО 9
ВЕЧЕРА ПО ВТОРНИКАМ
ЦЕРКОВЬ СВЯТОГО ИУДЫ, ДОРЧЕСТЕР
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ МАСКИ

Там есть рисунок Желтого знака. Под ним нарисованные от руки буквы пишут...

тавс Видел ветеринара cnt?

неутомимые герои исследуют, зная , что бесконечная ночь дарует комфорт в залитых лунным светом бескрайних МОРЯХ

Первые буквы слов этого предложения гласят:

наступающий день

Те, кто разгадает эту загадку, будут вознаграждены +1 выпадением.

На диване в гостиной лежат две маски из папье-маше . У каждого есть одна серебряная проволока, чтобы удерживать его на лице. Выражение лица нечитаемо. Маска идентична маске, которую носили в Encounter Group (см. Encounter GROUP на стр. 202) и, по необъяснимой причине, маске , которую носил Генри Лундин, когда его обнаружили мертвым в 1952 году. (См. Исследование здания MACALlISTAR на странице 73.) Осознание этого стоит 0/14 САН от беспомощности.

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1 D4 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил SAN oll за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН , увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в Желтом ЗНАКЕ на стр. 347.

ГРУППА ВСТРЕЧ
НИКАКИХ ЗАТРАТ
найдите ОТВЕТЫ
НА ЖИЗНЕННЫЕ
ВОПРОСЫ
В групповой среде NANO.JUDGMENT
7-9 ВЕЧЕРА ПО ВТОРНИКАМ
ЦЕРКОВЬ СВЯТОГО ИУДЫ, ДОРЧЕСТЕР
ПРЕДОСТАВЛЯЮТСЯ МАСКИ
Герои
ТИКЕЗЕССА
исследуют
ЗНАНИЕ
БЕСКОНЕЧНАЯ
Ночь
ДАРИТ
Комфорт
на
ЛУННЫЙ 1Т
БЕСКОНЕЧНЫЙ
моря

Листовка

Подсказка: Льняное масло, лоток и ролики

, высушенные и выброшенные в столовой, это промышленное ведро с льняным маслом израсходовано.

почтовая записка Тристана Монвела, которая, возможно, была прикреплена к ней. На нем написано: "Для сбора Сами". Агенты, которые обнаружили льняное масло в здании Macallistar в 1995 году, узнают его здесь, 20 лет спустя, и теряют 0/1d4 SAN от беспомощности (см. Расследование Манлеля днем [ПРОДОЛЖЕНИЕ) на стр. 88.)

То масло, которое осталось в контейнере, высохло до состояния сеаровой пасты. Ролик и лоток липкие от засохшего масла. Средство с содержанием муравья (краски) 10% или выше распознает его как льняное масло, используемое в масляной живописи. Он высыхает прозрачным. Поисковый запрос в поисках использования масла в доме показывает, что оно, скорее всего, было нарисовано на нескольких стенах дома. Запах становится очевидным, когда Агент приближается к стенам в доме, скрытый под экзотическим запахом. Рулон размером 5 × 5 сообщает любому Агенту, что масло чрезвычайно легко воспламеняется.

Дамская комната

В этом крошечном шкафу едва помещаются туалет и раковина. В маленьком шкафчике под раковиной находится единственная странность: красная бутылка в стиле барокко, казалось бы, вырезанная из цельного огромного хрусталя, с бронзовой табличкой, на которой написано: ГЕНРИ Дж. САМИГИНА. Верхняя часть бутылки, которая имеет рычажную пробку, открыта. Внутри ничего нет.

Узкая лестница на третий этаж

Прямо перед гостиной, узкая лестница ведет на верхний этаж дома. Стены отделаны деревом панэль (окрашены льняным маслом), а ковер - древний, морской синий ворс, который от длительного использования вытерся до светло-голубого цвета в центре

Лестничная площадка Третьего этажа

Лестничная площадка открывается тремя дверями: главная спальня и главная ванная (впереди и слева), вторая спальня (слева) и ванная комната (справа).

Подсказка: Швейная машинка и костюмы

Новая швейная машинка установлена на подставке рядом с дверью ванной комнаты. На столе разбросаны десятки

наполовину использованные цветные нитки, пряжа и отрезанные кусочки ткани. Четыре частично завершенных костюма сложены на подставке. Они кажутся идентичными.

Это красные, золотые и желтые костюмы посыльных. Карманы и пуговицы на костюмах ненастоящие, только швы, которые выглядят как карманы или пуговицы. Рядом лежат странные плоские полоски материала с вырезанными войлочными дисками (рулон размером 5 × 5 показывает, что это шапки, похожие на фески, в разобранном виде для униформы посыльного). На груди каждого костюма вышита золотой нитью надпись ОТЕЛЬ БРОДАЛЬБИН .

Отрезы отрезанной ткани, соответствующие этим нарядам , засовываются в мусорные корзины по всему дому. Объединение всех этих отбросов вместе указывает на то, что было изготовлено 20 или более таких нарядов.

В ванной комнате на третьем этаже и в мусоропроводе для белья

хранятся все книги в доме (за исключением самодельной версии "Короля в желтом" Генри Самигины, озаглавленной Призрачный Сайетл был брошен в ванной случайно. Книги в мягкой и твердой обложках свалены в кучу в дальнем конце комнаты, закрывая даже туалет. Многие из этих книг были разрезаны на куски, чтобы удалить отдельные слова и фотографии. Среди этих книг есть несколько экземпляров серии "Ночное море" Роджера Каруна, а также один экземпляр "Мира без дверей " Эмилин Ф. Фицрой (см. "МИР БЕЗ дверей" на стр. 92). Агенты, пережившие "Ночные этажи", могут распознать это и потерять 0/1 D4 SAN от беспомощности.

Вырезанные книги сложены в раковине под зеркалом в ванной. Зеркало покрыто сложной серией странных линий, нарисованных смазкой для отпечатков пальцев. Те, кто видел Желтую Вывеску, узнают форму Таверны . Те, кто этого не сделал и пытается проследить линии , впервые видят Желтый знак. Агенты с Corruption 3+, которые отслеживают желтый Sgn на зеркале, обнаруживают, что кончики их пальцев внезапно скользят в зеркало. (Смотрите НАСТЕННОЕ ЗЕРКАЛО на стр. 196.)

Те, кто видел зеркало и раковину в ванной комнате, заполненные книгами в доме Барбаса, признают это вероятным источником книг. (См . ванную комнату на первом этаже на стр. 162.)

ВЫХОД: Мусоропровод Для Белья

Желоб для белья в ванной комнате частично открыт, а над ним приклеена почтовая записка. В записке почерком Эстер Самигиной написано: " посыльный ×4, гангстер ×2". Как ни странно, желоб выглядит недавно установленным и немного смещен от уровня стены. На коврике на полу даже есть россыпь опилок.

Желоб слишком мал, чтобы кто-нибудь мог в нем поместиться, но, посветив вниз, видно, что его металлическая труба опускается под сильным углом на некоторое расстояние. Агенты слышат отдаленный гул машин. Она заканчивается над тускло освещенным бордовым ковром, возможно , пятью этажами ниже, где на Агентов смотрит затененное лицо. Если на него кричат, человек кричит в ответ, но его ответ теряется в шуме машин снизу. В конце концов тень уходит и никогда не возвращается.

Когда его не трогают, этот желоб каким-то образом открывается в подвале отеля Бродальбин в Ночном мире. (См. ВЫХОД: ОТЕЛЬ БРОДАЛЬБИН на стр. 284.J Человек, находящийся внизу желоба, скорее всего, сам является одним из Агентов в более позднее (или более раннее) время в комнате Бродальбина каундри. Обработчики должны записать или записать то, что Агенты в доме Самигины кричат ниже. Когда Агенты находятся в комнате Бродалбина каундри, они могут слышать , что говорится. Агенты, которые ломают голову над тем, что они разговаривают сами с собой, теряют 0/1d4 потери SAN из-за неестественного и усиление +1 К коррупции.

Агенты, которые тратят час на поиски отверстия для мусоропровода , нигде в доме не находят соответствующего конца. Это стоит 0/1 САН от неестественного.

Разрыв стены, чтобы удалить часть желоба, показывает, что труба опускается на четыре фута в стену и находится покрыт металлическим листом. На внутренней стороне этого металлического листа приклеена вырезка из журнала с изображением бордового коврика ss. Это стоит 0/1 САН от беспомощности.

Эстер Самигина использует этот парашют, чтобы служить королю. Она шьет костюмы для Бродалбина марионеток и сбрасывает их в шахту.

Главная Спальня

Большая главная спальня резко меняется на полы из искусственного дерева, в ней есть двуспальная кровать, комод и шкаф. Главная ванная соединяется через дверь в восточной стене.

Подсказка: Одежда

в главной спальне, два полных комплекта мужской одежды разложены так, как их можно было бы носить (но - тонны закончены, рубашки внутри рубашек, нижнее белье внутри брюк) и скреплены английскими булавками.

Один комплект выглядит как "деловой повседневный" наряд для крупного мужчины: рубашка с короткими рукавами на пуговицах, коричневые брюки цвета хаки, ремень, галстук и туфли на плоской подошве. без шнуровки на полу. Второй наряд тоже для подростка большой: футболка Fetty Wap, черные джинсы, желтая толстовка с капюшоном и кроссовки.

Каждое утро Эстер Самигина выкладывает новый наряд для своего "мужа" и "сына". Несколько комплектов такой одежды, по большей части чистой и без морщин , находятся в корзине за дверью главного шкафа. Ни в одном из карманов одежды ничего нет.

Подсказка: Призрак говорит

, что под матрасом королевского размера в главной спальне спрятан набитый альбом для вырезок. Подробности смотрите в альбоме "ФАНТОМ САЙЕТ" на странице 349. Она представляет собой шедевр Генри Самигины, продиктованный ему трупом его отца, пока Генри размышлял над Желтой Вывеской в зеркале главной ванной.

#Аве Джин?

Увидев Желтый знак

Установка Желтого знака стоит 0,10: 4 САН от беспомощности, если только Агент не провалил САН -олл за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН , увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в ЖЕЛТОМ ЗНАКЕ на стр. 347.

Главная Ванная Комната

Дверь в главную ванную закрыта, а толстое синее полотенце засунуто под дверную щель изнутри, полностью блокируя ее. Работает вентилятор, внутри горит свет, видимый через верхнюю часть дверного косяка.

Дверь не заперта. Агенты, которые открывают его, поражены запахом, который они могли бы узнать: смерть. Ванна испускает волну интенсивного химического зловония, которое парализует. Тем не менее, это не скрывает тошнотворный, сладкий запах гнили. Все действия в главной ванне выполняются на уровне -20% из-за зловония, от которого слезятся глаза. Агенты распознают его как основу "экзотического" запаха, который они обнаружили, когда впервые вошли в дом.

Ванна заполнена десятками бутылок с промышленными чистящими средствами, все они открыты, пролиты или частично пролиты. Жидкость глубиной в дюйм в ванне - жидкости из контейнеров - застыла до темно-коричневого цвета.

Осушение ванны (которое занимает 10 минут) свидетельствует о том, что тело когда-то проходило здесь длительное умерщвление. Агент с криминалистикой в 20% или лучше, или тот, кто делает бросок на +20, распознает "пятна смерти" на стенках ванны. Их форма наводит на мысль о том, что высокий человек умер и сгнил. Это также указывает на то, что химикаты были вылиты после того, как тело было умерщвлено. В доме нет трупа.

Настенное Зеркало

Зеркало в главной ванной кажется обычным, но оно покрыто сложной серией странных линий, нарисованных смазкой для отпечатков пальцев, которые можно увидеть при правильном освещении. Те, кто видел Желтый знак, узнают его. Те, кто этого не сделал и кто пытается проследить форму, впервые видят Желтый знак. Те

HAVE YOU SEEN IT?

Видели

с помощью Corruption 34, которые прослеживают Желтый знак на зеркале, обнаруживают, что кончики их пальцев скользят в зеркало. Любой, кто видит это, теряет 0/1 D4 SAN от неестественного и затем способен сделать то же самое. Каждый раз, когда прорисовывается фигура, рука опускается немного глубже.

Дальняя сторона зеркала кажется холодной и податливой, как странный гибрид глины и мягкого льда. Агент, просунувший руку в зеркало до запястья, должен сделать бросок удачи. В случае успеха они прикасаются к холодной руке с противоположной стороны. При успешном броске STRx5 они могут выдернуть эту конечность обратно через зеркало. В конце концов они попадают под разлагающееся месиво трупа Филиппа Самигина, который вылетает из зеркала и покрывает Агента ядовитыми выделениями и пропитанной химическими веществами гнилой плотью. Это стоит 1/1 D8 CAH Если от насилия.

Любой Агент, достаточно глупый, чтобы сунуть свое лицо в зеркало, обнаруживает свою голову на дальней стороне в огромном, черном как смоль пространстве и получает +1 Подтверждение. Существует небольшое сопротивление, подобное густой воде, дающее четкое ощущение того, что можно "проплыть" сквозь пустоту. Это стоит 1/16 CAH от неестественного. Пустота наполняет разум очарованием. Агент может вытащить свое лицо обратно из зеркала только в том случае, если этот бросок не удался, но не в том случае, если неудача вызывает временное помешательство.

Каждый поворот на дальней стороне позволяет Агенту получить сигнал тревоги или выполнить поиск по мере того, как его глаза привыкают. Здесь нет воздуха. После того, как CONx5 поворачивается без дыхания, Агент начинает задыхаться. Каждый успех с помощью Alertness или поиска выявляет одно из следующих:

» ТЕЛО: Если Агенты еще не нашли Филиппа Самигина, они видят долговязый, сгнивший труп, плавающий в темноте, прямо внутри зеркала. Видеть это стоит 0/1 D6 CAH от насилия. Если Агент у кого есть рука в зеркале, они могут схватить труп и протащить его с помощью броска 5 × 5. Если бросок не удается, они отрывают кусок гнилой плоти, но не могут ухватиться.

» ЗЕРКАЛА: Маленькие точки света видны на расстоянии. Повторное оповещение или Поисковый бросок создают у Агента впечатление, что это другие миры - порс. Это стоит 0/1 CAH от неестественного. То

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1 D4 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил сбор SAN за его отправку раньше. Агент, который теряет CAH, увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в ЖЕЛТОМ ЗНАКЕ на стр. 347.

ближайший - это "заплыв" в 1D10+3 поворота в сторону. Агент, который заплывает в зеркало в попытке "выйти" из этого другого зеркала, может это сделать. Где они окажутся, решает Обработчик, но это место изолировано, и никто не видит, как они появляются. После выхода зеркало в новом местоположении не может быть повторно включено.

» ПЛОВЕЦ: мужчина беспечно плавает в кирк? расстояние, видимое только из-за его белого костюма И ярко-красный галстук. Он так далеко (100 метров или больше? больше), что невозможно увидеть его лицо, но он , кажется, невозмутим своим окружением. Это ? стоит 0/1 САН от неестественного. » МУСОР: поблизости плавают предметы: серия разрезанных книг, старая расческа, карандаш, монеты и другие ничем не примечательные предметы из разных периодов времени.

Агент, выдернутый из пустоты соотечественниками, должен сделать: бросок Удачи. Неудача указывает на то, что Агент получает урон 2D8, поскольку его лицо разорвано в клочья, как будто разбитым стеклом, хотя зеркало остается нетронутым. Если они умирают, часть лица, которая была " погружена", полностью удаляется, включая кость, как будто отрезана лазером. Свидетель этого стоит 1/1 D6 САН от насилия. Потерянную часть головы Агента никогда не находят в доме. Успех в броске Удачи означает, что они отходят от нетронутого зеркала, получая урон 1D8 от глубоких порезов на щеках, шее и голове. Получение 5 или более единиц урона от зеркала выводит Агента из строя, навсегда удаляя 1 очко харизмы.

Подсказка: Цифровой Диктофон Philips DVT4000

Небольшой цифровой диктофон находится на стойке главной ванной. батарея Its разряжена. Для определения местоположения персонажа требуется 15 минут и поисковый бросок. Рекордер содержит 10 коротких записей и одну, предпоследнюю запись, продолжительностью три минуты и 22 секунды.

Запись 1: Голос мальчика-подростка: "Мама показала мне кое-что сегодня и, э-э-э. Это было..." (Смех на заднем плане.) "...интересно. Это было забавно. Мне это понравилось, мне это понравилось".

Запись 2: Голос мальчика-подростка: "Выходи. Выходи ." (Поет песню.) "ВЫХОДИ. Выходи. ВЫХОДИ." (Дребезжащие звуки, похожие на какую-то борьбу. Затем взрослый мужчина кричит так ужасно, что это стоит 0/1 САН , если от насилия...)

ЗАПИСЬ 3: Голос мальчика-подростка: "Итак, 1 убил папу. Он не хотел этого видеть. Он не хотел смотреть. Слишком плохой. Очень грустно. Мне пора. Бутылка."

Запись 4: Голос мальчика из Тикса: "Создание книга. Оставайтесь снами."

ЗАПИСЬ 5: Голос мальчика-подростка: (Смеется.) "Папа вернулся. Он рассказывает мне разные вещи, пока он... ну. Вещи для книги". (Хлопает дверь.) "Поставьте бутылки вон туда". (Шуршание пластиковых пакетов.)

запись 6: Женский голос: "Вы это видели? Как ты это увидел?" Голос мальчика-подростка: Выиграй зеркало".

Запись 7: Женский голос: "Я думаю, мы должны..."

запись б: Голос мальчика-подростка: "Мама показала мне маски сегодня. Я думал, что (неразборчиво) схожу с ума. Человек. Сейчас она над чем-то работает, I—"

Запись 9: Голос подростка: "Почти готово. Папа мне очень помог. Может быть, завтра."

Запись 10: Голос мальчика-подростка, скандирующий, обрамляя раковину на полную мощность: "Покажи мне больше, покажи мне больше, покажи мне больше". Иногда слышен скрипящий звук. (Бросок INT × 5 распознает звук пальца, движущегося по зеркалу). В конце концов, второй голос. говорит низким, медленным, каркающим голосом. это звучит так, как будто очень, очень старый и больной человек говорит в промежутках между ревущими глотками воздуха. В течение 2. минут и 24 секунд в нем говорится:

"И вот мы подходим к нашему концу, конечно.

Пьеса, которая содержит множество:

Все, кто умер,

Все живые,

Все, кто еще будет,

На этом этапе с ws

Навсегда.

КОНЕЦ". Но никогда не приходит,тавану.

Те, кто читал пьесу, узнают в них заключительные строки "Короля в желтом". Агенты, которым удается собрать воедино, что Генри Самигина убил своего отца, а затем труп его отца продиктовал ему "Короля в желтом", вознаграждаются потерей 0/1d4 САН от неестественного и + 1 Извержение.

Запись 11. Голос мальчика-подростка: "Я нашел путь в зеркало. послал папу первым. Иди и найди меня там".

Вторая спальня

- это, очевидно, комната мальчика-подростка. Стены увешаны плакатами групп и звезд рэпа, а также набросками на повседневные темы, выполненными талантливым, но неподготовленным художником. Гири лежат под кроватью. Один угол комнаты покрыт обломками компьютера, разбитого на сотни осколков. Из этого ничего нельзя извлечь.

Ключ к разгадке: Картонный город Пол второй спальни почти полностью занят картонной моделью города. Это причудливо и сложно, и кажется, что на это могли уйти дни . Он трехслойный, имеет почти чуть более полуметра в высоту и ровно 1,2 метра в ширину. 1,8 метра в длину.

Вот куда пошел Ненри

Верхний слой представляет собой тщательно выполненную картонную конструкцию разбомбленного города, окружающего озеро, которое на самом деле представляет собой кусок зеркала, вырезанный так, чтобы соответствовать отверстию в картоне. Маленькие картонные лодки на озере управляются крошечными картонными человечками. Некоторые кажутся затонувшими в Галифуэ.

Средний слой города представляет собой прозрачный, твердый пластиковый вал той же формы, что и периметр озера. Он отслеживает расстояние в фут (30 см) до нижнего слоя модели. Внутри этой вертикальной пластиковой шахты на проводах подвешены картонные лодки, наклоненные так, как будто они летят вниз. Там есть странно выглядящие птицы и что-то большое с ластами, намного больше любой лодки.

Нижний слой города такой же, как и верхний, за исключением того, что здания были целыми и невредимыми. Большой дворец с луковичной крышей стоит на окраине города. На ринге возле дворца картонные люди разыгрывают сцены битвы. На картоне аккуратно вырезаны воронки, а также крошечные артиллерийские орудия и пулеметные команды, сделанные из бумаги.

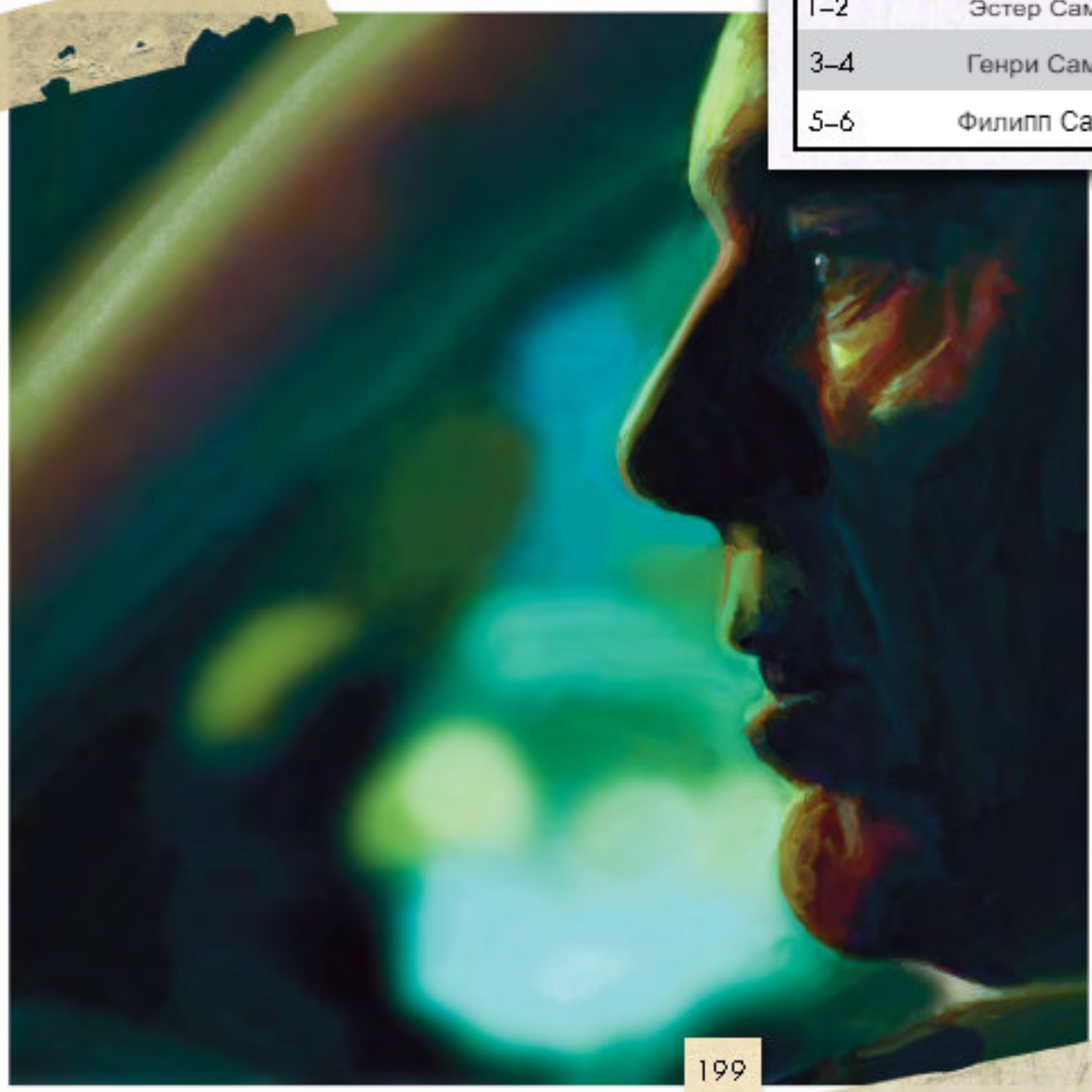
Вся модель весит всего чуть больше килограмма. Хотя он громоздкий, его легко вынести из дома. Те, кто бывал в Каркосе, признают его образцом этого кошмарного города и получают +1 к прибыли.

Ожидание семейных

агентов, которые следят за домом, может подождать, пока Эстер Са- мигина не вернется. Она паркуется на подъездной дорожке и входит в дом. Загорается свет, и на первый взгляд все кажется нормальным. Несмотря на то, что - если за домом велось наблюдение, - двух других членов семьи в последний раз видели уходящими и никогда не видели возвращающимися, их видели перемещающимися по верхним этажам.

Звонок в дверь или стук в дверь приводит к двери одного из трех членов семьи , будь то Эстер Самигина, выдающая себя за себя или замаскированная под своего сына или мужа под Покровом Истины. Смотрите "Плащ ИСТИНЫ" на странице 342. Бросок 1D6:

Рулон	Результат
1–2	Эстер Самигина открывает дверь.
3–4	Генри Самигина открывает дверь.
5–6	Филипп Самигин открывает дверь.



Эстер открывает дверь ,

Если Эстер открывает дверь, она вся улыбается. Если она встречалась с Агентами в Дорчестер-хаусе, она вдумчива и интересуется, почему Агенты здесь, и без колебаний приглашает их войти. Агентов поражает сильный запах, похожий на пережаренную, богатую специями кулинарию. 1f спросил, она говорит, что готовит ужин. И действительно, кастрюли , похоже, готовятся на плите.

Она приглашает Агентов посидеть в столовой n , пока она готовит чай. В разгар этого она ненадолго сбегает наверх. Когда она находится в гостиной или на кухне, из спален наверху иногда доносятся звуки , и она беспечно кричит вверх по лестнице, чтобы ее сын не забыл убрать обувь.

Она подает тонкий чай, который сильно пахнет цветочными королями. Он такой горячий, что обжигает язык. Это оставляет странное послевкусие. Мелкие частицы в нем застревают в зубах. Эстер тоже пьет его. Агенты, которые позже исследуют главную ванну, приходят к выводу, что Эстер использовала жидкость l там, чтобы приготовить свой "чай". Это стоит 1/16 CAH: от беспомощности для тех, кто пил.

Если Агенты просят поговорить с другими членами семьи Самигиной, она бежит наверх, а один из других членов семьи возвращается вниз, чтобы поговорить с Агентами. Пока она наверху, слышно, как все три члена семьи разговаривают друг с другом. Если агенты поднимутся наверх, они не найдут никого, кроме члена семьи , который привел их туда.

Если Эстер сталкивается с доказательствами ее безумия , она поджигает стены, выкрашенные льняным маслом, и бросается на Агента с наивысшим рейтингом извержения, смеялся и пытался их приколоть. Убийственный экстаз ее общения с Королем в Желтом дает бонус +20% к ее броскам атаки и броскам STRx5. Она сохраняет хватку до тех пор, пока не потеряет сознание или не будет убита. Она кричит: "Пришел последний король!"

слишком Удачно, что Это Так.

Филип открывает дверь , Если "Филип" открывает дверь, он ведет себя сдержанно. Он не впускает Агентов, если они не предъявят удостоверения личности полицейского. В доме пахнет переваренной, неопознанной , богатой специями стряпней. Он не просит Агентов сесть, настаивая на том, что семья скоро должна прийти на ужин. Наверху слышны голоса других членов семьи.

Филип прямолинеен и мрачен. Ему не о чем сообщать. Если Агенты попросят поговорить с Эстер, он скажет , что она только что вышла. Если они просят поговорить с Генри, Филип поднимается наверх, а Генри спускается.

Если Филипп сталкивается с доказательствами безумия своей семьи, он сбрасывает плащ, открывая Эстер. Она поджигает дом.

Генри открывает дверь, если "Генри» открывает дверь, он молчит, но соглашается. Он впускает Агентов почти под любым предлогом. Он высокий, слегка полноватый подросток. Он сидит в гостиной и играет в видеоигры, в то время как наверху слышны голоса других членов его семьи.

Если агенты поднимаются наверх, Генри извиняется и направляется в ванную. Вместо этого он спускается вниз, зажигает масло в коридоре и уходит.

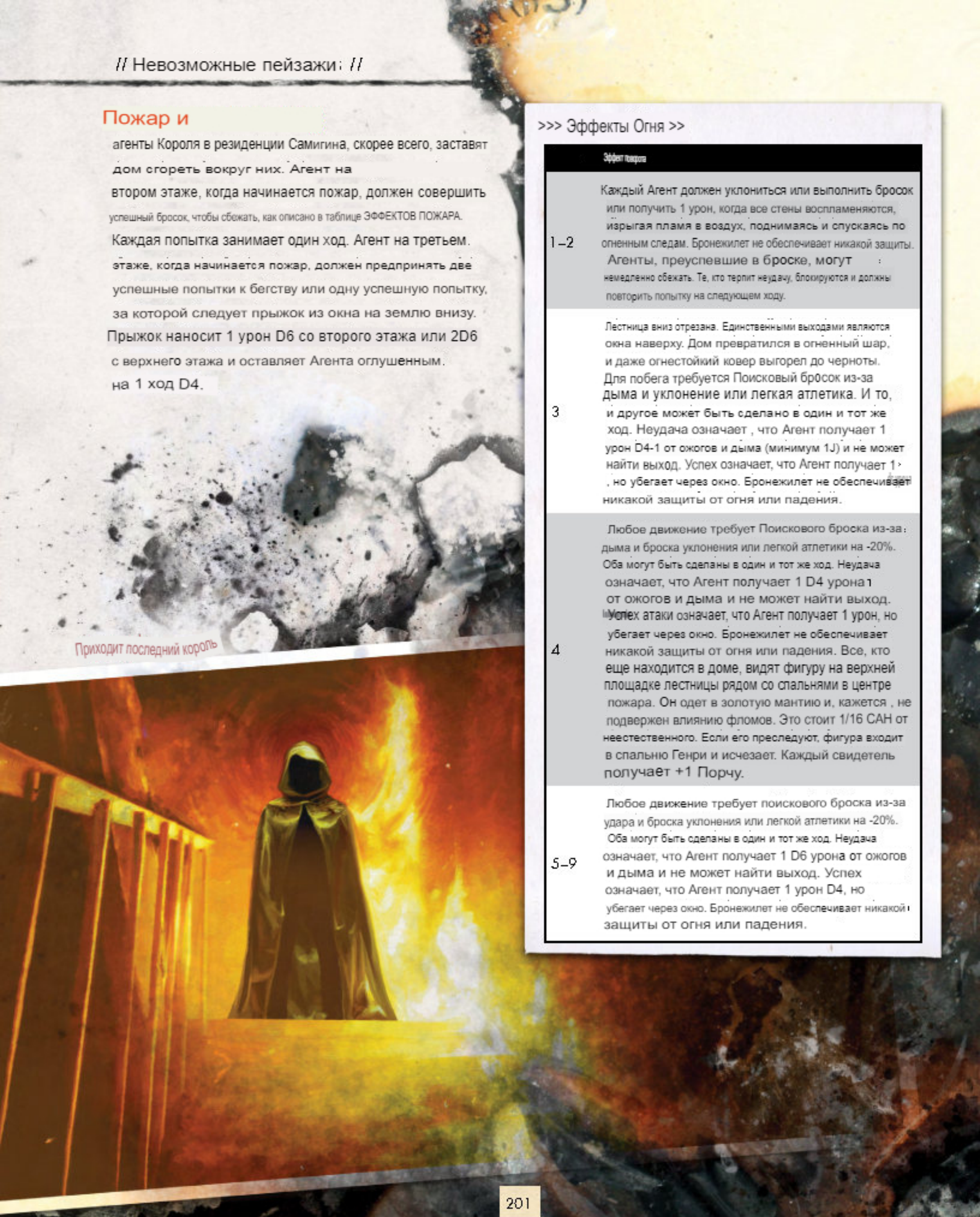
"Филипп", Эстер или "Генри» могут быть позже замечены в Ночном мире.

Пожар и

агенты Короля в резиденции Самигина, скорее всего, заставят дом сгореть вокруг них. Агент на втором этаже, когда начинается пожар, должен совершить успешный бросок, чтобы сбежать, как описано в таблице ЭФФЕКТОВ ПОЖАРА. Каждая попытка занимает один ход. Агент на третьем. этаже, когда начинается пожар, должен предпринять две успешные попытки к бегству или одну успешную попытку, за которой следует прыжок из окна на землю внизу. Прыжок наносит 1 урон D6 со второго этажа или 2D6 с верхнего этажа и оставляет Агента оглушенным. на 1 ход D4.

>>> Эффекты Огня >>

Эффект пожара	
1–2	Каждый Агент должен уклониться или выполнить бросок или получить 1 урон, когда все стены воспламеняются, изрыгая пламя в воздух, поднимаясь и спускаясь по огненным следам. Бронежилет не обеспечивает никакой защиты. Агенты, преуспевшие в броске, могут немедленно сбежать. Те, кто терпит неудачу, блокируются и должны повторить попытку на следующем ходу.
3	Лестница вниз отрезана. Единственными выходами являются окна наверху. Дом превратился в огненный шар, и даже огнестойкий ковер выгорел до черноты. Для побега требуется Поисковый бросок из-за дыма и уклонение или легкая атлетика. И то, и другое может быть сделано в один и тот же ход. Неудача означает , что Агент получает 1 урон D4-1 от ожогов и дыма (минимум 1J) и не может найти выход. Успех означает, что Агент получает 1 , но убегает через окно. Бронежилет не обеспечивает никакой защиты от огня или падения.
4	Любое движение требует Поискового броска из-за дыма и броска уклонения или легкой атлетики на -20%. Оба могут быть сделаны в один и тот же ход. Неудача означает, что Агент получает 1 D4 урона от ожогов и дыма и не может найти выход. Успех атаки означает, что Агент получает 1 урон, но убегает через окно. Бронежилет не обеспечивает никакой защиты от огня или падения. Все, кто еще находится в доме, видят фигуру на верхней площадке лестницы рядом со спальнями в центре пожара. Он одет в золотую мантию и, кажется , не подвержен влиянию фломов. Это стоит 1/16 САН от неестественного. Если его преследуют, фигура входит в спальню Генри и исчезает. Каждый свидетель получает +1 Порчу.
5–9	Любое движение требует поискового броска из-за удара и броска уклонения или легкой атлетики на -20%. Оба могут быть сделаны в один и тот же ход. Неудача означает, что Агент получает 1 D6 урона от ожогов и дыма и не может найти выход. Успех означает, что Агент получает 1 урон D4, но убегает через окно. Бронежилет не обеспечивает никакой защиты от огня или падения.



Приходит последний король

Группа встреч

Группа встреч, по-видимому, является лишь одним из миллиона небольших, уединенных собраний самопомощи, которые собираются в церковных подвалах, школах и на пожарных станциях в нерабочее время по всей стране. Но это гораздо более опасно, чем это. Болезнь Короля в желтом распространяется воображением и странностями. Группа встреч - это вектор для Короля в Желтом, чтобы найти и заразить те умы, которые могут наиболее эффективно удерживать и распространять эту болезнь. Не -теус.

Местоположение

Физическое местоположение группы Encounter варьируется. Он всегда находится в подвале помещения общественного пользования, такого как церковь, зал ветеранов иностранных войн или школа, всегда в нерабочее время. Неизменно в этом месте нет людей, за исключением членов группы Encounter. Даже если он обычно занят, по разным невероятным причинам никто, кроме группы встречающих, не присутствует, когда происходит встреча.

Вход, Маски и халаты

Агентов, которые входят без маски, встречает человек в маске из папье-маше с невыразительным белым лицом и длинной серебристой мантии, скрывающей ткань под ней. Этот человек говорит, что он действует как "призрак" и что его не будет на встрече.

Если Агент спрашивает, кто этот призрак, человек отвечает: "Вы знаете". Никому не разрешается проходить мимо входа, не надев одну из белых масок и серебряных одежд.

Фантом выдает каждому Агенту идентичную белую маску из папье-маше из вощеной картонной коробки с выбитыми на ней русскими буквами. Маски из папье-маше кажутся недавно сделанными, а некоторые еще влажные.

Призрак вручает каждому Агенту длинную серебристую мантию из синтетической ткани из той же коробки. Фантом жестом велит им одеться. Однажды одетые агенты выглядят одинаково как с призраком, так и друг с другом. Халаты опускаются на пол достаточно низко, чтобы скрыть одежду и обувь. Капюшоны скрывают все волосы.

Агентам, которые одеваются и надевают маски, говорят идти вниз, в конференц-зал.

Импо

МНЕНИЕ:

Определение местоположения Группы Встреч

Подсказки о местонахождении группы можно найти в доме Эстер Самигиной, у ее соседей (Грессеров) и в окрестностях психиатрического учреждения Дорчестер-Хаус на листовках, размещенных на телефонных столбах и в кофейнях. Для этого даже вывешена рекламная листовка в административном крыле Дорчестер-хауса. В Отсутствующей комнате также есть брошюра Группы встреч (стр. 246).

Каждую неделю в среду и воскресенье вечером один из членов семьи Самигина отправляется в группу Encounter, и за ним могут последовать.

В противном случае любой Агент с уровнем коррупции 2+ может наткнуться на рекламу Encounter Group в Интернете, висящую на телефонном столбе или на обложке журнала. Группа Encounter не изолирована в районе Бостона, хотя, возможно, она началась там. Его можно найти где угодно.

Агенты, которые внимательно смотрят на коробку на столе , могут прочитать этикетку, Сталинградский тракторный завод, им. Ф. Э. Дзержинского. ("Сталинградский тракторный завод №3 имени Дзержинского" или "СТ-3", более известный как Дзержинский тракторный завод.) Агенты, владеющие иностранным языком (русским) на уровне 10% или выше и историей на уровне 25% или выше, или те, кто делает успешный бросок с любым из них на уровне +20%, знают, что самая ожесточенная битва за Сталинград во время Мировой войны велась на Джержинском тракторном заводе. Картонная коробка, которая выглядит новой, по-видимому, оттуда. Осознание этого стоит 0/1 САН.

От неестественного

Под карточным столом спрятана еще одна незакрытая коробка, в которой находится несколько предметов. Сверху - маска другого покроя, по-видимому, сделанная для ребенка: маска клоуна с нарисованными красными губами и черными прорезями для глаз. Под маской ребенка находится какая-то сложенная скульптура из бумаги. Трудно сказать, что это такое, только то, что оно большое. Ниже - мятый желтый, красный и синий комбинезон, рассчитанный на ребенка. Рядом с ними

Сталинградск
тракторный за
им. О. З. Дсереж

Т эклоун состоит из группы
и танцует, Чтобы создать Атмосферу

это три толстых стеклянных контейнера с отвинченными крышками, пустые. Агенты также могут увидеть эту маску, наряд и бумажную скульптуру в Доме в Дорчестере (см. Сцену ДРАКОНА И КЛОУНА на стр. 228). Агенты , которые видели этого клоуна раньше, теряют 0/1 САН от неестественного.

Агенты, которые отказываются надевать маску или халат или пытаются проникнуть в ящик под столом, вызывают переполох, который усиливается до тех пор, пока не будет вызвана полиция. Когда появляется полиция, агенты и несколько оставшихся участников группы Встреч допрашиваются. Когда маски снимаются, они и "фантом" кажутся Агентам совершенно нормальными людьми, неизвестными Агентам, и полиция невозмутима странностью встречи. Через час после этого группа расходится на ночь и больше никогда там не собирается.

Конференц-зал

Когда десять человек заполняют места в кругу, звучит невидимый гонг. Фигуры подходят к стульям и садятся. Одна из фигур жестом предлагает Агентам сделать то же самое. Больше ничего не происходит, пока все не сядут. Как только все рассаживаются, собрание созывается к порядку. Одна из фигур говорит, и группа отвечает:

Спикер: "Говорите то, что мы не можем сказать в другом месте".

Группа Spe: «Истина ведет нас".

Спикер Spe: "Найдите себя и познайте самих себя".

Гроуп: «Истина делает нас".

Спикер Spe: "Станьте правителями нашей собственной жизни".

Гроуп: «Правда освобождает нас".

Спикер Spe: "Говорите, что хотите".

Снова звучит гонг, и внезапно гаснет свет.

Перетасовка

Агенты, несомненно, будут поражены выключением света. Те, кто пытается взять ситуацию под контроль с помощью насилия, приходят к такому же результату, как если бы они отказались надеть маску и мантию наверху: прибывает полиция, и собрание распадается, обнажая обычных, сбитых с толку людей.

Агенты, которые сохраняют спокойствие, улавливают смутные силуэты фигур в мантиях и масках, лихорадочно переходящих со стула на стул, меняя места. Агент , надеющийся отслеживать соотечественников, должен сделать бросок Alenmess на уровне -20%. В противном случае масса движущихся одинаковых фигур сбивает их с толку, и они не уверены, кто есть кто.

Другие призывают Агентов двигаться и ждать, пока они займут свои места. Если Агенты отказываются, это в конечном итоге приводит к спорам и неприятностям, как если бы они отказались носить маски.

Свет снова загорается через мгновение после того, как все снова садится.

Признания

, которые произносит случайная фигура. Комментарии бессвязны и сюрреалистичны. Иногда замечание является риторическим вопросом, но никто из группы никогда не отвечает. Из-за масок почти невозможно разобрать, кто говорит. Иногда даже трудно сказать, мужчина это или женщина.

Каждый человек в группе говорит один раз. По очереди Агенты могут поделиться буквально чем угодно, и группа принимает это. Остальные терпеливо убеждают их поделиться. Если Агенты вообще отказываются делиться, это в конечном итоге приводит к спорам и неприятностям, как если бы они отказались носить маски.

Образцы приведены ниже. Создавайте столько, сколько вам нравится. Странные признания группы завораживают , и в них трудно поверить, но почему-то так же трудно поколебать.

ЗДАНИЕ ИЗ КНИГ: "Они строят здание из книг в центре города. Я не знаю почему. Я признаю, что в этом нет особого смысла. Они складывают их и склеивают вместе, и там есть окна и все такое. Я еще не заходил внутрь. Мне нужно подготовиться к этому".

ВСЯ ПЬЕСА: "Кто-нибудь прочел всю книгу целиком? Я имею в виду пьесу? Что происходит в конце? Нет, не говори мне. Я пока не хочу знать".

В "БИТЛЗ": "Я видел свою бутылку прошлой ночью. Это было во сне, но я знаю, что это реально. Ты находишь его, открываешь, и оно тебе кое-что говорит."

ПАТЦУ: "Прошлой ночью мне снова снилась эта штука . Патцу. Это как... жидкость, я думаю. Он красный, но похож на кулинарный жир, и он исходит от секретов. Оно приходит и уходит, приходит и уходит. Исчезающий и возвращающийся откуда- то еще, как прилив. И если ты проглотишь это, ты тоже отправишься туда".

ЗВОНЮ МАЛЫШУ: "Я потеряла своего сына в прошлом году. Но я заметила в доме вещи, которые ему нравились. Вещи , которые я отдал, и они вернулись. Прошлой ночью нашли крошечные отпечатки ладоней. Итак, я решил, что сегодня вечером я спою его песню. Я собираюсь позвать его, и, может быть, он найдет меня".

МЕРТВЫЕ: "Вы думаете, что мертвые люди умирают, но это не так. Они живут в местах, куда никто не смотрит. Есть такие места, где люди ничего не видят, и именно там они все находятся. Засунутый внутрь. Все еще жив. Все еще продолжается. Прячется."

БОЛЬШЕ НИКАКИХ собак: "Я не знаю, что случилось, но они все ушли, понимаешь? Больше никаких собак. Я видел несколько грузовиков в тот день, когда это случилось. Большие грузовики , набитые собаками. Интересно, куда они их положили?"

ДВЕРИ ПРОДОЛЖАЮТ ИДТИ: "Если вы открываете дверь правильно, я имею в виду, если вы действительно знаете, как открыть дверь, всегда есть другая дверь с другой стороны. Сначала я на это не купился . Но после того, как он показал мне...] имею в виду, вау......"

ПОЕДАНИЕ стекла: "] заметил трещину в миске после того, как я приготовил суп, но я все равно съел суп. Ближе к концу я почувствовал во рту маленький кусочек стекла и начал жевать его губами. проглотил его. Ничего не произошло. Чаша теперь исчезла. Я все это разломал и съел. Я становлюсь сильнее, я думаю".

КУКОЛЬНЫЙ ЧЕЛОВЕК: Мужчина, который живет в квартире напротив меня, ненастоящий. Он как большая... марионетка. Он передвигается по квартире и иногда выглядит почти настоящим . Но меня не проведешь. Когда свет будет правильным, увидишь его струны".

ИКТЕЛЬ: "Отель - это секрет. Мне это снилось , и это где-то в городе. Если вы отправитесь туда и поищете его, то, возможно, найдете ответ. Вол сне коридорный сказал мне, что в подвале есть туннели ."

БОЛЬШЕ НЕ МОГУ: "Я нашел дыру в своей стене под сушилкой. Я больше не могу ждать. Я иду туда сегодня вечером. Я собираюсь найти свою бутылку."

ВНУТРИ зеркал: "Люди находятся внутри зеркал. Вы можете увидеть их только тогда, когда знаете как, но они всегда там. Как только вы это поймете, вы не сможете их не видеть. Я держу все свои зеркала запертыми в комнате для гостей, на всякий случай. Я имею в виду, кто знает, смогут ли они выйти?"

ОТМЕТКА: "Я не могу не видеть отметку повсюду . Вы знаете, этот символ? это было по телевизору вчера вечером, всю ночь, на ABC. Я не знаю, как они это сделали. Можно подумать, кто-нибудь заметит."

БЕЗЫМЯННЫЕ УЛИЦЫ: "Я не знаю, почему они убирают уличные знаки. Только вчера я заметил , что номера исчезли из моего дома. Они посылают детей делать это. Они закрашивают вывески и крадут номера. Я нашел одно из их укрытий, заполненное стопками уличных указателей и номерами домов. Я знаю, что это бирюзовый цвет. Я знаю, что это происходит".

Внутри ничего нет: "Они привели ребенка, когда я был лечащим врачом. У меня была примерно минута с ним наедине, когда его уронили излучатели. У него было внутреннее кровотечение, поэтому я вскрыл его и... там..... ничего... не было. Я имею в виду, он был пуст. Никаких органов. Никакой крови. Ничего. Но все обошлось. Когда медсестры добрались туда, они вернулись, органы. В любом случае, он умер."

Люди В ОГНЕ: "Кто-нибудь еще заметил людей в огне? имею в виду, что люди просто, типа, не кричат или что-то в этом роде, а идут по улице с дымом , льющимся изо рта и глаз? Нет? Только я? "

БРОДЯГА: Есть один бездомный парень, который бродит по моему району. На нем что-то вроде большого золотого наряда, похожего на плащ, сделанный из мусора. Все перепуталось. Я не вижу его лица. Он наблюдает за мной. Но всякий раз, когда я выхожу навестить его, он исчезает. Кто -нибудь еще видел его?"

Я заблудился: "Однажды я не мог найти, где живу. Не только мой адрес, но и улицу, и даже город. Я даже не мог найти свой город. Хех. Я бродил месяц и отправился... может быть, в Европу? Трудно было сказать. Я познакомился там с удивительными людьми. Удивительный. В любом случае, я нашел свой путь назад. Никакого вреда. Никакого вреда. Все это по-прежнему здесь."

СТАТУИ ГОВОРЯТ: "Если вы знаете, о чем их спросить, статуи могут говорить, вы знаете. Можете ли вы; представить, что будете жить здесь тысячу лет? Они всегда наблюдают и ждут. Они много чего повидали. Они все это видели"

ТЕЛЕФОНЫ ЕДЯТ СЛОВА: Чем больше Вы говорите в телефон, тем меньше слов у вас остается перед смертью. он съедает эти слова. Он выплевывает их, переваренных, где-то еще. Я никогда не говорю по телефону. Мои слова принадлежат мне".

Обмен с Группой

Агент, который делится своим опытом с силами Короля в Желтом с группой, получает 1D4 САН и +1 Вознаграждение за каждое посещение. Поначалу это чувство; эйфории, как будто с плеч свалилась тяжесть.

Агент, который разыскивает Группу Встреч более одного раза, получает +1 Увеличение или 1D4 Увеличение, если он делает это тайно.

Агенты с Кормом 5+ начинают бояться Группы встречных. Чувство страха и апатии охватывает их, когда они думают об этом. Они должны провалить проверку SAN , чтобы вообще добровольно присутствовать на собрании, и неудача стоит 1 D4 SAN от беспомощности. Те, кто посещает Corruption S+, обнаруживают, что больше не могут вернуть себе САН , рассказывая истории о Короле в желтом. После посещения; с таким Извержением и, несмотря на потерю здравого смысла, Агент становится зависимым от группы Encounter. В этот момент они могут отказаться от участия в сеансе, только пройдя процедуру санации.

Кто Там?

Агенты с Corruption 2+ начинают подозревать , что фигуры в масках в группе - это люди, с которыми они ранее сталкивались в своих расследованиях. Сообщите этим Агентам в частном порядке, так как Агенты с более низким уровнем Корму не осознает этого.

Просто кто, кажется, присутствует? Возможности безграничны, но вот несколько идей.

» ДОКТОР БАРБАС или доктор ДАЛЛАН: Агент должен сделать бросок ГУМИНТА. В случае успеха Агент замечает "подсказку" со стороны одного из выступающих, которая напоминает им о Барбасе или Даллане. (Например, они замечают странный наклон головы во время определенного слова или то, что испытуемый знакомо жестикулирует левой рукой.) Новое признание Барбаса таково: "Я пишу книгу, которая кажется важной для меня. это так важно, что когда я совершаю ошибку, я съедаю эту ошибку.я не знаю, но мне от этого становится лучше". Даллан таков: "Место, где я работаю , в последнее время стало странным. Там есть двери, которые ведут в подвал, и они продолжают открываться. я записываю это каждый вечер. Прошлой ночью я обошел почти 150 дверей. Миль. Должно быть, это майлз глубокий. Нереально."

Больше костюмов не нужно. Sequelicats. ORDER SOON.

» ЧЛЕН СЕМЬИ

САМИГИНА: Признание Эстер таково: сейчас я работаю с труппой. я шью костюмы. сделай тупик. отправьте это им. лил думает, что они разыгрывают пьесу или что-то в этом роде. Они французы. Это трудно объяснить."

Генри говорит: "Я вижу город так ясно. Но это не обычный город. Это два города. Один на другом, но тот, что сверху, разрушен. Вы ныряете в озеро, чтобы добраться до второго, секретного города под ним." У Филиппа такой вопрос: "Что, если, когда ты умрешь, ты не будешь знать, что ты мертв? Что, если ты просто продолжишь идти дальше, а реального выхода нет? Что, если я прямо сейчас мертв?" » Пропавшие ИЛИ МЕРТВЫЕ АГЕНТЫ: агенты могут узнать потерянный агент или даже тот, кто умер.

» КОРОЛЬ: одна из фигур в круге света привлекает внимание Агента. За ним, кажется, отбрасывается тень более глубокого черного цвета. Эта тень медленно увеличивается в размерах и масштабах. Если Агент продолжит вглядываться в него, в конце концов, он сможет разглядеть золотистые блики, едва заметные в темноте. Наконец, они различают призрачное лицо над фигурой на сиденье и позади нее. Это стоит 0/1 D4 SAN от неестественного и Приносит Агенту 1D4 прибыли. Любое движение показывает, что это игра света.

» ДРУГИЕ: Почти любой NPC из Ночного мира - Ночной мир может показаться здесь и может сообщить Агентам какую-то тайну или ужас, или предоставить им ключ к продвигайтесь глубже в тайну. Возможные темы включают Эмброуза, мистера Кастена, Эда Майлера Виста и даже Эбигейл Райт (см. стр. 66). Они никогда не могут быть убиты или захвачены здесь, и вместо этого исчезают в суматохе, вызванной любой попыткой подчинить их. Их признания оставлены на усмотрение Куратора.

Разоблачение такого оратора показывает совершенно нормального человека, неизвестного Агентам.

Уходя

Участники уходят по одному. Чья-то рука, находящаяся за пределами света, касается плеча посетителя . Посетитель встает и уходит тем же путем, каким вошел. Агенты всегда приходят последними.

Агенты, которые достают оружие или пытаются взять ситуацию под контроль с помощью насилия, приходят к такому же результату, как если бы они отказались надеть маску и мантию наверху: вызывается полиция, а остальные оказываются неизвестными людьми, обычными и обманутыми.

Агенты, которые, в свою очередь, уходят, поднимаются . наверх и обнаруживают , что вход закрыт, а здание пусто.) Других машин на стоянке не осталось. Последний Агент в комнате чувствует руку на своем плече, и когда они встают, чтобы уйти, понимают, что они одни в комнате. Это стоит 0/1 CAH от неестественного. umnsunel ummetinel unmetinel unmetinel unmetinel unmetunelurel unmetunelorel умнетинель

МНЕНИЕ:

В случае Полного уничтожения партии

Игры иногда заканчиваются тем, что все агенты убиты, сведены с ума или иным образом выведены из игры, Как может продолжаться кампания? Попросите игроков создать сменных агентов. Эти новые агенты начните игру, и все это на собрании группы Encounter. Они только что услышали , как другие участники очень подробно описывают ход кампании, вплоть до того, что "Агенты проникли ночью в дом в Дорчестере. Больше их никто не видел." Должно быть, это заняло несколько часов, но точно сказать невозможно. Когда встреча заканчивается, они берут на себя роли беглых агентов, бегущих из Дельта -Грин и ищущих Каркосу. Они находятся под теми же угрозами и на том же пути. Каждый из них имеет повреждение 2D4 и начинается с 2D6 меньшего SAN, чем обычно.

~~SITRE, BITRH, SITRI~~ Офелия Ситри

Офелия Ситри (испаноязычная женщина, 29 лет) работает парикмахером в Лас-Вегасе, штат Невада. До 9 июля 2015 года ее жизнь была относительно нормальной. Она была помолвлена с Майклом Витвером, агентом УБН с многообещающей карьерой. Эти двое планировали пожениться летом 2016 года. Ближе к концу июня Витверу внезапно пришлось отправиться на Восточное побережье по работе. После нескольких ночей беглых телефонных звонков он исчез.

С тех пор жизнь Ситри превратилась в кошмар. Управление по борьбе с наркотиками начало официальное расследование исчезновения Витвера. Они активно расследуют, среди прочего, его неправильное использование средств для оплаты перелета в Бостон. Местные новости начали следить за этой историей.

Чего она не знает, так это того, что Витвер - агент Дельта Грин Вега. Его вызвали в Бостон, чтобы выяснить, не был ли доктор Барбас скомпрометирован какой -то неестественной силой. Уитвер был схвачен и содержался персоналом в доме в Дорчестере. С тех пор он был воплощен в Ночном Мире.

Что еще хуже, Офелия начала получать странные письма, посылки и телефонные звонки по ночам. Телефонные звонки исходят от Барбаса, а письма были созданы Писцом. 2 августа 2015 года она получила объемистый пакет и записку от Барбаса вместе с чем-то похожим на медную статуэтку херувима. Записка содержала странный геометрический символ

МНЕНИЕ:
Как добраться до Лас-Вегаса

Путешествие по воздуху - самый очевидный маршрут для поездки в Неваду, чтобы исследовать Офелию Ситри. Если Агенты доставили неприятности или находятся в розыске, это может усложнить ситуацию, но большинство агентов Delta Green могут найти способ преодолеть элементарную безопасность бронирования внутреннего рейса. Тем не менее, даже на высоте 35 000 футов они не свободны от влияния Короля в Желтом. Вот несколько ужасов, чтобы заполнить их 6-часовое и 20-минутное время полета из Бостона.

ПУТЕШЕСТВЕННИК: Где-то во время полета Агент встает и видит, как приземистый лысый мужчина проходит мимо в ванную сзади, как будто в беде. Мгновение спустя внимание Агента возвращается к проходу , и он обнаруживает, что тот же самый человек в бедственном положении движется по проходу в ванную, как будто повторяется. Преследуя его в ванную, я обнаруживаю, что обе ванные комнаты пусты. Такого человека нельзя найти в самолете. Агенты, увидевшие фотографию Эммета Мозби, сразу узнают его по цене 0/1d4 САН от неестественного.

ОШИБКА: Закуска в полете, пакетик арахиса, извергает нежеланного гостя: маленького неуклюжего жука с золотыми крапинками. Каждый пакет с арахисом, который открывает Агент (и только Агент), извергает подобную ошибку. Если оставить его в живых (возможно, в чашке или небольшом террариуме), он станет полностью зрелым Золотым жуком через четыре дня (подробнее см. Золотой ЖУК на стр. 346).

ФИЛЬМ: С точки зрения агента, человек через путь смотрит фильм на экране в задней части сиденья перед ними. С экрана ничего не слышно , но картинка четкая. Это история о молодой женщине, художнице, переехавшей в Нью -Йорк и живущей там. Она и пожилой мужчина идут в книжный магазин, где покупают красную книгу, которую она внимательно читает . Монтаж показывает, как она изучает книгу, затем исследует книжный магазин ночью, затем приносит в свою квартиру много вещей, таких как старые радиоприемники, инвалидные коляски и многое другое. Человек, смотрящий фильм, затем выключает его и засыпает. Те агенты , которые знакомы с "Ночными этажами", узнают Эбигейл Райт, ее отца и предметы, приклеенные к ее стене стоимостью 0/14 САН от неестественного. Если Томас Райт присутствует и видит фильм, он теряет 1/106 САН от неестественного. Никакие попытки отследить пленку не могут ее обнаружить.

что смущало и пугало ее: Желтый Знак. С тех пор ее жизнь стала еще более странной.

Как и Барбас и персонал дома в Дорчестере, Ситри не права. Власть Короля в Желтом исказила ее мир и скоро поглотит ее. С тех пор как она увидела Желтый знак, ее жизнь приобрела очень необычный оттенок. Она быстро приспосабливается к этому.

Если Агенты будут допрашивать ее, она скажет, что пыталась похоронить себя в своих увлечениях с момента исчезновения Витвера.Эти увлечения не имели бы особого смысла для тех, кто не видел Желтого знака.

Бот Имеет Чо?

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1 D4 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил бросок SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН , увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в ЖЕЛТОМ ЗНАКЕ на стр. 347.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Желтая карточка

ИССЛЕДОВАНИЕ СИТРИ И ПЕЧАЛЬНЫЙ СЛУЧАЙ ЭМИЛИ ХАРРИС

Поиск "Ситри" в Google дает +1 к коррупции и сразу же показывает, что это имя демона из Арс Гоэтии:

> Ситри - Великая Окраина Ада, и она правит шестьюдесятью легионами демонов. Он заставляет мужчин любить женщин и наоборот, и при желании может заставить людей обнажиться догола. Он изображен с лицом леопарда и крыльями грифона, но по просьбе фокусника он превращается в очень красивую женщину.

Офелия Ситри имеет в основном положительные отзывы Yelp как парикмахер. Ее профиль в социальных сетях включает множество ее фотографий с Майклом Витвером, новости об их помолвке и краткий загадочный пост в начале июля о пропаже Витвера. С тех пор она не опубликовала ничего, кроме одного изображения 13 августа 2015 года: фотографии наклейки с не в фокусе , на которой изображен символ, известный как Желтый знак, на невзрачном телефонном столбе. Единственный ответ на него Эмили Харрис гласит: "Что это за 0? мне это не нравится".

Агенты, которые преследуют автора единственного ответа на сообщение; Ситри с желтым знаком, обнаруживают, что Эмили Харрис исчезла 19 августа 2015 года. Подробности ее дела сбивают с толку, и полиция Лас-Вегаса все еще ведет расследование.

Харрис был стилистом по маникюру. Она возвращалась домой с поздней встречи в Маунтин-Спрингс, вдоль участка шоссе, когда у нее, по-видимому, кончился бензин. Она позвонила своему бойфренду Майку Данбару в 8:30 вечера, чтобы попросить подвезти ее. Когда Данбар собирался уходить, она перезвонила, испуганная и запыхавшаяся, утверждая, что кто-то преследовал ее в пустыне. Данбар, помощник юриста, записал большую часть разговора. Второй звонок закончился внезапным криком, и линия оборвалась.

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

CUT ALONG THE LINE

CUT ALONG

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Исследование СИТРИ И ПЕЧАЛЬНЫЙ СЛУЧАЙ ЭМИЛИ ХАРРИС (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Данбэр немедленно позвонил в полицию. Полицейское подразделение было отправлено на поиски Харриса, а другое - в дом Данбара и Харриса. Сорок минут спустя телефон Данбара зазвонил снова. Это был Харрис, бессвязно рыдающий. Несмотря на попытки Данбара и полиции заставить Харриса заговорить, из ее бормотания ничего нельзя было извлечь. Наконец громкий мужской голос произнес: "Вы видели Желтый знак?"

Попытки найти Харрис, ее машину и сотовый телефон не увенчались успехом. Полиция также обнаружила странное поведение со стороны Харриса. Назначение на маникюр, которое, как она утверждала, проходило в Маунтин-Спрингс, никогда не существовало. Вместо этого она, по-видимому, встретила неизвестного мужчину на остановке отдыха возле Маунтин-Спрингс около 6:40 вечера. Мужчина был описан как лысеющий кавказец средних лет, лет 40, одетый в устаревшую одежду и с чемоданом.

Данбэр не исключен в качестве подозреваемого. Полиция не установила никакой связи с Офелией Ситри.

Наклейка

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

THE DEA INVESTIGATION

РД

За домом Ситри следит Управление по борьбе с наркотиками. Если агенты врываются внутрь, не преуспев в Скрытом броске, вмешиваются три агента DEA, что может привести к ужасным результатам.

Офелия Ситри - одна из фигурантов продолжающегося расследования исчезновения специального агента DEA Майкла Витвера. После его исчезновения Управление по борьбе с наркотиками заметило ряд финансовых нарушений в возмещении расходов Витвера на поездки. Эта схема, по-видимому, была связана с двойной оплатой авиабилетов и присвоением наличных при возврате. получено благодаря членству в программе для часто летающих пассажиров. Это мошенничество составило примерно 18 000 долларов США за четыре года.

Нынешняя теория DEA заключается в том, что Офелия Ситри в сговоре с Майклом Витвером, который находится в бегах и тайно поддерживает с ней контакт. Был выдан федеральный ордер, и ее домашний телефон прослушивался. (До сих пор она получала только странные звонки с неизвестных номеров в районе Бостона .) Фургон наблюдения следит за домом, отмечая приход и уход и фотографируя всех посетителей.

Агентам, которые приближаются к дому в поисках наблюдения , разрешается бросок бдительности. Добившись успеха, они замечают фургон " Король кондиционеров", припаркованный через дорогу. При критическом успехе они видят, как фургон качается, как будто в нем кто-то есть, хотя он припаркован, на переднем сиденье никого нет, а фары выключены.

Ведущий следователь - специальный агент УБН Рубен Хардрик. Он убежден, что это исчезновение представляет собой преступное предприятие, которое может зайти гораздо глубже, чем то, что они обнаружили до сих пор. Он проводит большую часть своего дня и часть ночи в задней части фургона со вторым агентом УБН.

Если появятся другие федеральные агенты, чтобы допросить Ситри, он будет внимателен. Любой звонок на мобильный телефон Ситри или домашний телефон записывается Управлением по борьбе с наркотиками. Если Хардрик уловит запах Дельта-Грина, он не остановится, пока точно не поймет, что происходит. Он неумолим и не боится обвинять правоохранительные органы в преступной деятельности. Его участие было бы очень плохо для Агентов и Дельты Грин.

CUT ALONG THE LINE

Резиденция Ситри

Ситри живет по адресу: Уильямспорт-стрит, 1704, Хендерсон, Невада, 89052. Ее резиденция - новый дом на ранчо с черепичной крышей и оштукатуренным фасадом, расположенный в пригороде Лас-Вегаса. Мало кто в округе общался с ней или Витвером. Дом стал более заметным благодаря ограниченной известности Витвера в местных новостях, которая только сейчас начинает угасать.

Дом всегда заперт, и Ситри почти всегда там, за исключением походов за продуктами и посещений хозяйственных магазинов. Агенты, которые наблюдают за домом, видят, как она приносит внутрь такие вещи, как 2 × 4, кирки, фонари и строительные инструменты.

Стук или звонок в дверь не приводят Си- три к двери. Если ее спросят об этом, она утверждает , что пресса постоянно беспокоит ее. Она уклоняется от любого разговора, который только может, говоря, что ей действительно нужно пройтись по магазинам или зайти внутрь.

Агенты рядом с домом, когда Ситри находится в нем, слышат много звуков: стук молотка по цементу, сверла, кирку и камни, сваливаемые друг на друга.

Во время этих взрывов шума Агенту легко разбить окно и открыть дверь , которую никто не услышит. Агент должен сделать бросок DEXxS или получить 1 урон от стекла. (И этот Агент, скорее всего, оставляет после себя образец крови.) Дверь может быть взломана с помощью успешного броска STR × 5 или открыта с помощью специальной подготовки в области отмычек или ремесла (слесаря) на 20% или успешного броска на +20%.

Гостиная и кухня

Гостиная и кухня Ситри выполнены в пустынных тонах с бирюзовыми бликами. Гостиная кажется ухоженной, за исключением того, что один из диванов сдвинут набок, так что можно пройти через гостиную прямо на кухню, не обходя диван. В комнате прохладно и есть кондиционер.

На кухне чисто, но в раковине аккуратно сложены стопки немытой посуды. Холодильник заполнен до краев. Открывая его , предметы вываливаются наружу. В холодильнике и шкафчиках достаточно еды, чтобы накормить Ситри в течение двух месяцев или больше. Шкафы тоже переполнены. И все же она ходит по магазинам за едой.

Единственный коридор ведет из кухни в ванные комнаты и спальни, где дом деградирует в благопристойности до полностью апокалиптического. Когда Ситри дома, ее звуки доносятся из этого коридора.

Все двери в доме, кроме тех, что выходят наружу , имеют пластиковую планку, называемую "планкой легкого поворота", которая свисает почти до пола. Агент с лекарством на уровне 10% или выше распознает, что им пользуются люди с ограниченными возможностями, чтобы открыть дверь.

Подсказка: Шкатулка Херувима

Эта большая коробка находится на дальней стороне дивана в гостиной, ее не видно из-за двери. Он был доставлен 2 августа 2015 года. Этикетки на коробке показывают, что она была отправлена оптовым отправителем в Джеймстаун, штат Массачусетс. Обратный адрес почти нечитаем, потому что кто-то написал его имя постоянным маркером. Теперь там написано "Уайлд". Агент с прогнозом 30% или выше или с броском +20% может обнаружить, что имя под ним - "Барбас"[Exk

Внутри коробки находятся три дюжины кусочков потрескавшейся бронзы, которые, очевидно, были частью одной скульптуры. Соответствующий художественный ролик показывает, что, скорее всего, это была скульптура ребенка, хотя лицо и руки, похоже , отсутствуют. Агенты с наукой (химией) на уровне 30% или выше, или которые делают бросок на +20%, находят точку разрыва на одном куске и смущены тем, как он сломался. Это толстая латунная форма, и, похоже, она разлетелась изнутри наружу. Агенты, которые видели форму в доме Барбаса, могут сделать один бросок размером 5 × 5 или соответствующий муравьиный бросок, чтобы распознать фрагменты, созданные из этой формы.

Вторая спальня и ванная

комната Эта маленькая спальня заполнена всеми предметами, принадлежащими Майклу Витверу. Вся его одежда, вещи и фотографии сложены в этой комнате, как будто кто-то очистил от них дом. Грязные следы на ковре совпадают с ботинками Ситри, но они не проходят дальше фута внутри дверной рамы.

матрица угроз

ХЕРУВИМ

Красная Карточка

Странный механический страж скрывается в доме Ситри, см. ХЕРУВИМА на странице 237. Это может быть в любой комнате, которую вы выберете.

Херувим был создан Барбасом и отправлен в Ситри по указанию Писца. Он все еще находится в доме Ситри, выполняя роль часового, пока Ситри проходит через свои изменения. Он полностью автономен. Когда он движется, он тихо щелкает и щелкает характерным образом, и каждому движению предшествует "раскручивание" маховика. Сигнал тревоги отмечает этот странный механический шум. Агенты, которые видели Льва и Писца, признают это существо своим родственником, хотя оно намного тише, чем любая из этих машин.

Херувим активируется всякий раз, когда видит кого-то, кроме Ситри. Это опасно. Он атакует, атакуя и нанося удары по ногам цели мясницким ножом. После активации он убивает всех, кого может. Однажды уничтоженный, он никогда не сможет быть повторно активирован.

Это несколько умно. Он "охотится" в доме, переходя из комнаты в комнату, чтобы получить максимальное преимущество. Он прячется (и молчит, когда стоит неподвижно) и ждет лучшего места для засады Агента. Он наилучшим образом использует свои небольшие размеры и способность открывать двери с ремни.

THE CHERUB HUNTS THE HOUSE

Ноутбук Ситри, покрытый пылью, стоит на единственном столе в комнате. Этот ноутбук содержит все учетные записи Sitri в социальных сетях, которые уже вошли в систему, и не имеет пароля. Ванная комната рядом с этой комнатой пылью и выглядит неиспользуемой, хотя она заполнена средствами для ухода за мужчинами.

В главной спальне

грязь и камни свалены здесь в кучу, разбросаны по углам, увеличиваясь в размерах по направлению к главной ванной комнате. Главная спальня полностью разрушена и частично заполнена грудами расколотого цемента и странно жемчужного черного камня. Стены покрыты пятнами сажи и каменной пыли. Здесь также выброшено несколько сгоревших землеройных сеялок и щепок. Цепочка лампочек в горшках тянется от шнура удлинителя из главной спальни в главную ванную и в то, что кажется туннелем через фундамент дома и в землю внизу.

5 он услышал, как чиларен плачет внизу
Дом. You'd dig too.

Главная ванная комната и отверстие

Ситри сняла ванну в главной ванной комнате и вырыла небольшое отверстие в фундаменте, спустившись в яму, которая круто спускается примерно на 10 метров в землю. Отверстие очень узкое. Каждое действие в лунке Агента с STR 11 или более требует броска Удачи, или они застревают на один ход, после чего они должны сделать бросок снова. Любой, у кого STR 13 или выше, вообще не может пролезть в дыру.

Только один человек может пролезть в отверстие одновременно, и это дает + 1 выброс. Под домом кромешная тьма, если только не включить освещение в горшках. Агенты с наукой (геологией) на уровне 20% или выше, или которые делают бросок на уровне +20%, понимают, что цемент фундамента должен уступить место чему-то другому, кроме камня стен пещеры. Туннель проходит через совершенно не поддающуюся идентификации магматическую породу. Осознание этого стоит 0/1 SAN от неестественного.

Ситри укрепила пещеру секциями размером 2x4 см. В конце туннеля, примерно в 10 метрах вниз и в 10 метрах вперед, она работала над расширением трещины на поверхности черной скалы. Агент, который отваживается дойти до конца туннеля, обнаруживает трещину в стене. За ним - мерцающий свет.

По другую сторону трещины в камне слышны голоса. Агенты, которые заглядывают внутрь, видят большое открытое пространство с небольшими углублениями, вырезанными в скале. В каждом углублении находится богато украшенная бутылка. Два человека разговаривают рядом, вне поля зрения:

"Моя бутылка, ты ее видишь?"

"Нет. Нет".

Люди на дальней стороне пропасти - жители отеля Бродальбин в Лабиринте Шепота, которые ищут свои Бутылки с Душой. Обработчик может выбрать несколько из этого раздела. (См. ЖИТЕЛИ БРОДАЛБИНА, ИЗВЕСТНЫЕ И НЕИЗВЕСТНЫЕ, на странице 290.) Это могли быть даже сами Агенты на дальней стороне.

Если Агент пытается вступить в контакт с голосами, они приходят в возбуждение и атакуют. разрыв чем- то вроде кирки. Это приводит к разрушению туннеля. Агент в конце туннеля должен сделать два броска Удачи и два броска DE.Xx5, чтобы сбежать, когда туннель опустится. Агент, находящийся в туннеле, но не так далеко, должен сделать по одному броску каждого из них. Каждый неудачный бросок Удачи наносит 1D4 урона. Каждый неудачный бросок DEXx5 наносит 1D8 урона. Выживание указывает на побег.

Пространство за трещиной в стене никогда не может быть найдено под домом, независимо от того, какие методы используются. Это стоит о / 1 САН от неестественного для любого, кто видел это пространство.

В Дорчестере

Домашняя ночь ту

Когда Агенты входят в дом Дорчестера после наступления темноты, их существование в нормальном мире заканчивается. В тот момент, когда они пересекают этот порог, они превращаются в тонны fermefireuato nstr.

Здесь нет драматического перехода. Агенты постепенно осознают, что они не агенты Delta Green по делу, а пациенты учреждения. Первая настоящая выдача может произойти, когда Агент пытается использовать оружие, телефон или значок только для того, чтобы обнаружить, что его там нет, и что все они одеты в больничные пижамы. Здесь всегда ночь.

Многие агенты будут бороться с этим открытием. Они могут прибегнуть к насилию в попытке сбежать. Это будет встречено лекарствами или, при необходимости, насилием со стороны персонала, чтобы усмирить опасного пациента. Независимо от того, что пытаются предпринять Агенты, они просыпаются или освобождаются от оков только для того, чтобы оказаться в Ночном Мире Дома в Дорчестере.

это, когда это возможно, иллюстрируя новую позицию Агента как пациента.

Они оказываются в ловушке до тех пор, пока не найдут способ вернуться в "реальный мир". Что бы они ни говорили, никто, кроме Агентов, не замечает, насколько странными стали вещи. На самом деле их никто не слушает.

В конце концов, они пациенты, находящиеся во власти заблуждений.

пор

сноске не так уж

спуиу

1) (x6

плохо

пригодные для использования ландшафты

МНЕНИЕ:
Реальность Ночного мира

С наступлением темноты страх проникает в каждую дверь, каждого человека, каждую плитку пола в доме Дорчестера. Оно растет. Если здание Макаллис-тар было потрескавшимся порталом в Каркосу, то Дорчестер-хаус - это широко распахнутая дверь.

АГЕНТЫ - ЭТО ПАЦИЕНТЫ: Благодаря силе Carcosa, в тот момент, когда Агенты входят в Дом в Дорчестере после наступления темноты (или присутствуют при заходе солнца), они становятся пациентами в учреждении. Расследование и все их зацепки - всего лишь бред, порожденный поврежденными умами. Они теряют свое оборудование и оказываются в медицинской одежде или пижамах, как и другие пациенты. Они в ловушке. Осознание этого стоит 1/16 сан от беспомощности.

Ночной мир: С наступлением темноты здание наполняется новыми секретными вещами. Скрытые комнаты и двери. Стены, которых там никогда не было. Дополнительные лестницы, лифты, коридоры и переходы. Причудливая сигнализация, металлические решетки на входах и окна, закрытые сеткой. Необъяснимые фотографии, показы масок и даже совершенно новые этажи. Эти изменения незаметны и никогда не бросаются в глаза пассивному наблюдателю как очевидные отличия. Упоминайте каждую новую вещь так, как будто Агенты всегда знали, что она там есть. С течением времени появляется все больше и больше.

вечная ночь и внутри: После того, как Агенты входят в Дорчестер-хаус ночью, всегда кажется, что очень поздно, и петух почему-то всегда висит около полуночи. Никто не замечает этого несоответствия во времени, кроме Агентов, что стоит им 0/1 САН от беспомощности каждый раз, когда они указывают на это. Очевидные выходы во внешний мир, такие как окна или двери, всегда открываются в другие внутренние помещения (0/1D:4 5AN un natural).

Двойник: Ночью Даллан входит в странную дверь в своем кабинете, чтобы спуститься через множество других дверей, как можно глубже погружаясь в Ночной мир. Доктор Максимо Френд становится лечащим врачом, и он больше озабочен тем, чтобы узнать, какие секреты Короля в Желтом могут знать Агенты, чем с их лечением. Эд Майлер Вист исчезает, и его место занимает деформированный мистер Уайлд.

Пациенты новые и старые: Ночью в доме Дорчестера в качестве пациентов можно встретить людей всех времен и народов. Живые или мертвые, или еще хуже, их коснулась сила Короля в Желтом.

Протоколы ночью: В здании, где возможно все, протоколы, которые управляют днем, отбрасываются. Пациенты бродят по всему зданию. Двери редко остаются запертыми. Сотрудники заняты своими собственными проблемами.

ВРЕМЕННОЕ ПОМЕШАТЕЛЬСТВО В НОЧНОМ МИРЕ: Агенты, которые временно сходят с ума в Ночном Мире, не страдают от негативных последствий, пока не вернутся в реальный мир.

БЕСПОРЯДКИ В НОЧНОМ МИРЕ: Независимо от того, как долго Агенты остаются в Доме в Дорчестере , беспорядки, полученные в Ночном мире, не проявляются до тех пор, пока Агенты не перенесут домашние сцены в реальный мир. Расстройства , приобретенные в Ночном мире, вероятно, включают паранойю, расстройство сна, диссоциативное расстройство идентичности, фобию, связанную с замкнутостью, одержимость, обсессивно-компульсивное расстройство и расстройство деперсонализации.

ПОСТОЯННОЕ БЕЗУМИЕ В НОЧНОМ мире: Агенты, которые нападают на 0 САН, находясь в Ночном Мире, чувствуют непреодолимое желание остаться и исследовать. Предложите игроку такого потерянного Агента провести еще один ролевой момент, когда он попытается убедить или заставить других членов своей группы пойти с ними дальше в темноту, прежде чем они потеряются.

Персонал Дорчестерского дома ночью

, после наступления темноты, доктор Максимо Френд берет на себя обязанности лечащего врача, в то время как доктор Даллан исследует глубины здания Эдвард Дубронвик замещает старшую медсестру медсестру Самигину, у которой есть свои задачи за пределами больницы.

Триена раскручивает их, думая

Доктор Максимо Френд, Ночной лечащий врач, Только ночью

Доктор Максимо Френд является администратором клиники в ночное время. Он воплощает в себе все, чем не является доктор Даллан: маленький, привередливый, громкий и откровенный. Друг полностью контролирует всех пациентов и сотрудников, но только ночью. Днем он почти неизвестен; о нем говорит только Тимоти Бейл. С наступлением темноты мало кто в учреждении вспоминает, что доктор Даллан вообще существовал.

Ночью можно встретить Друга-доктора, который ходит из комнаты в комнату, разговаривает с пациентами, делает заметки и появляется всякий раз, когда возникают проблемы. Для него разговоры о Дельта-Грин или дневной/ночной смене учреждения - это просто огромный багаж от болезней пациентов. Ничто из сказанного или показанного ему не отклоняет его от этой оценки.

Но Друг хитер. Тайно одержимый Королем в Желтом, он - одна из тех потерянных душ, которые никогда не смогут достичь просветления. Хотя ему не хочется в этом признаваться, он тщательно расспрашивает Агентов об их "заблуждениях", проявляя особый интерес ко всему , что связано с королем. Агенты, которые много знают об этих явлениях, становятся его любимым проектом, особенно те , кто прочитал всю пьесу или у кого самый высокий рейтинг Извержения.

Доктор Ричард Даллан, Администратор Учреждения, ночью

Агентам трудно найти Даллана ночью.

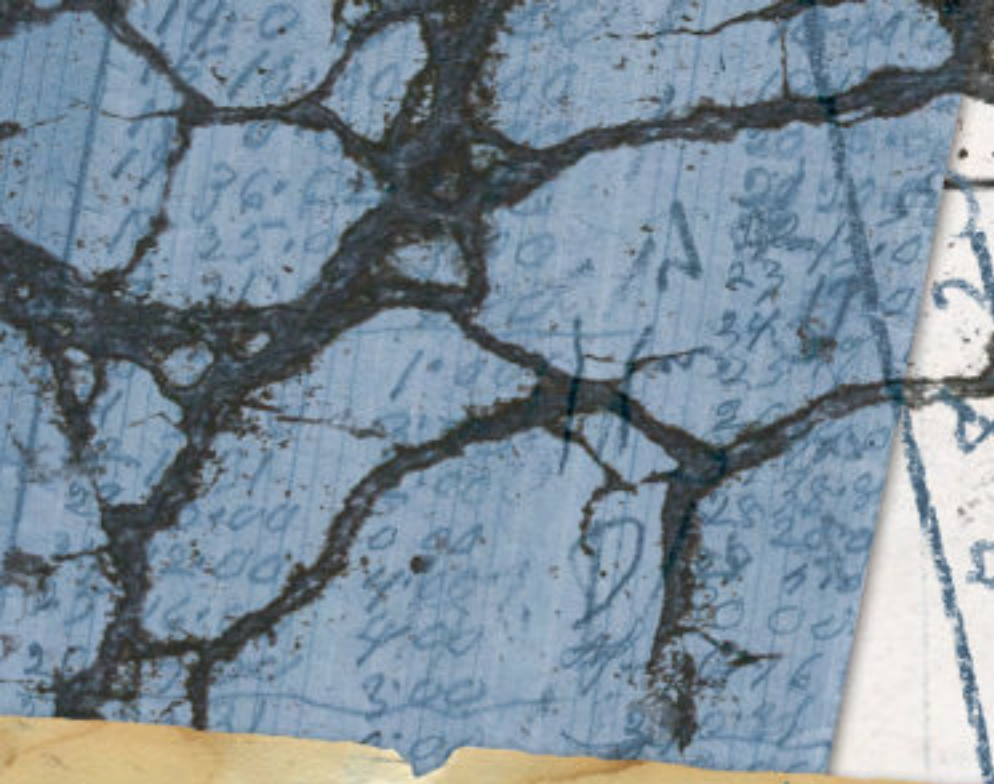
Во-первых, они должны найти кого-нибудь, кто указал бы, куда он ушел. Во-вторых, любой, кто ищет Даллана, должен иметь Corruption 3. В-третьих, Агент, идущий впереди, должен провалить три броска SAN, каждый из которых стоит 0/1 D4 SAN от неестественного, преследуя его. Каждая из этих потерь ощущается так, как будто коридоры и двери удаляются от Агента, прежде чем внезапно вернуться в прежнюю форму, поскольку они становятся все ближе к своей цели. Если ведущий агент преуспевает в любом из бросков SAN во время преследования, вместо этого он оказывается в Библиотеке. (См . Библиотеку на стр. 224.)

Если его обнаружат, Даллан продолжит свой быстрый шаг, переходя от двери к двери, разговаривая через плечо с любым агентом , который идет в ногу. Если кто-то пытается подчинить или остановить его, он становится жестоким. Если его спросят о пропавших пациентах "Дельта Грин" или о странной трансформации Агентов игроков после наступления темноты, он скажет только, что все пациенты здесь всегда были здесь.

Если бы кто-нибудь из Агентов столкнулся с Далланом в "Ночных этажах", они могли бы мельком увидеть себя в 1995 году. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного.

Они никогда не смогут встретиться с самими собой.

Они никогда не смогут встретиться с самими собой.



Не, Ви, Перарес Репутации

такая услуга полностью зависит от Дрессировщика. Уайльду может понадобиться его бутылка из Лабиринта Шепота, или чтобы Агенты продвинули одну из его причудливых схем по восстановлению чьей-то репутации, или чтобы получить приглашение на Маскарад во Дворце, или любое другое зло , которое может придумать Обработчик.

Уайльд также является одним из немногих существ , : которые прямо говорят о Короле в желтом, о Новом мире и о том, что все это значит. Его знания можно суммировать следующим образом:

Король в Желтом - это божественный правитель, превзошедший реальность. Он обращается к определенным семьям, людям, местам и временам, собирая их всех вместе во время Своего правления в королевстве под названием Каркоса. ' Каждый такой субъект схвачен, как муха в Его паутине, и пойман.

Каждый из нас упорствует здесь, в конце такой нити, постоянно направляясь к Нему , находящемуся в центре всех событий.

Свидетельства о троне короля собраны в: нескольких книгах, включая "Императорскую династию Америки" и пьесу "Король в желтом". Желтый Знак - это Его символ. тэйвз Тогда! ?

То, что Агенты здесь, указывает на то, что король прикоснулся к ним. Все такие тронутые души должны бороться , чтобы найти свой путь к Царю и получить суд. Единственный другой выбор - это вечное изгнание из Среднего Мира.

Король Баэль, Терпеливый,

Ночью ночью Тимоти Баэль - Король Баэль. Его можно найти сидящим на корточках на стопке промокших книг в комнате с единственным старым телефоном, который просматривает свой блокнот и делает множество телефонных звонков. Он делает это с видом человека, выполняющего обычную, но важную задачу, Он более чем счастлив поговорить с любым, кто желает побеседовать. Его разговоры по телефону странные. Агенты могут подслушать любое из следующих: не забудьте написать Это, чтобы Они были здесь.

:"Первый нарисован в квартире, а этот открывает путь для маски для вечеринки

. "Нет, она в особняке, но Лундину нужно сначала ее построить. Пошлите Асу."

- Лаболас скоро найдет коробку с бумагами. Скажите ей, чтобы она забрала у него радио и повесила его на стену. '

" После того, как она прыгнет, возьмите книгу в башне и переведите ее".

"Он коллекционирует это. Я думаю, он его пьет."

"Скажи Эмброузу, чтобы он сейчас же отправил телефон. Нет, у него их целая куча."

"Ребенок должен учиться у часовщика . Скажи ему."

- Двадцать детей. Оставь их всех в воде."

"Мы все снова увидимся, когда занавес закрывается."

". "Нет, нет. Во время рейда вы увидите их Нет снова. " Все есть в пьесе, а пьеса - это все".

Бейл часто разговаривает с Уайльдом, советуя ему воплощать в жизнь различные планы. Те, кто слушает в течение любого промежутка времени, понимают, что в этих выпущенных командах происходит сложный клубок действий и взаимодействий. Их цели трудно определить.

Шнур телефона Бейла тянется к дыре в полу. Его можно отследить до комнаты, похожей на гостиничный номер, идентичной комнате на дальней стороне Окна мечты (см. ОКНО МЕЧТЫ, стр. 254).

Там шнур соединяется с идентичным телефоном на прикроватном столике. Эти два устройства просто соединены друг с другом и больше ни с чем, но, похоже, они все еще набирают номер из здания, понимая, что это стоит 0/1 SAN от неестественного. Нет никакого пути через стену в Недостающую комнату.

Статистика Баэля остается неизменной ни днем, ни ночью. Обратитесь к пациенту Тимоти Бейлу, третий этаж, днем на странице 236.

Мы уходим. Но кайо вий,

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

тайны короля баэля

Благодаря власти Короля в Желтом, и, несмотря на очевидность этого факта, невозможно, Баэль - создатель классической демонологии на протяжении всей истории. С тех пор как Дом Дорчестера был заражен, порядок и секреты, которые он видит в мире, очертили линии власти вокруг немногих избранных. Он отметил эти несколько в своих записных книжках как список символов , связанных с демонами. К этим людям относятся он сам, доктор Барбас ("Марбас"), доктор Даллан ("Форас"), Эд Милер Вист ("Гизон"), Эстер Самигина ("Самигина"), Офелия Ситри ("Ситри") и многие другие. Подробности см. В ПРЕДВАРИТЕЛЬНОМ ВЫЗОВЕ PRIMEUNATON на стр. 351. Некоторые из этих людей были связаны с демонами, описанными в Ars Goetia, задолго до рождения Тимоти Бейла.

Для тех, кто мог бы раскрыть это, похоже, что Баэль использовал эти символы, печати и инструкции на протяжении всей истории, вплоть до замка Порт во Франции. Там зимой 1403 года был написан гримуар под названием Хворомантия, который станет источником Ars Goetia и всей современной демонологии.

С точки зрения Баэля, мир одновременно сжался и открыл ему свою фальшь. Нет такой вещи, как время, место или личность. Есть только Каркоса. Все остальное - вся человеческая история, промышленность и время - это всего лишь вымысел, о котором человечество мечтало вокруг этого.

недавно Баэль понял, что может сбежать из здания, но только после того, как "прозвучит гонг Уризена, Звездного Короля". В театре , скрытом под больницей, клоун собирает жизненно важную жидкость. Эта жидкость - ключ к тому, что Агенты считают "реальным миром".

CUT ALONG THE LINE

Дороти Йель, Четверть года

См. стр. 183. Ночью Дороти может разговаривать с мертвыми по любому радио, телевидению или телефону. Если ее попросят сделать это, она может вызвать в воображении голос кого-то дрэда, которого Агент знал при жизни. Агент , о котором идет речь, получает +1 Извержение. Этот голос (никогда не бывает изображения или видео) говорит рассеянно, без эмоций, но может давать правдивые, секретные ответы на личные вопросы в течение 1D6 + 1 минуты , прежде чем исчезнуть в статике навсегда, чтобы никогда не вернуться.. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного.

Джон Пайлотт лорлр 9силон

См. стр. 183. Ночью Пайотт может долго рассказывать о власти короля в Желтом и королевском дворе в "Яхтеле", дворце на озере. Он может подробно описать расположение мира Каркоса, потому что он часто бывает там. Он не может привести туда. никого другого, если у них нет Cormuption 7+, и то только в том случае, если они пойдут с ним наедине. Если Агент действительно отправится с Пайоттом в Каркосу, его судьба остается на усмотрение Куратора; см. КОНЕЦ СЛОВА КОНЦА на странице 304.

Клорис Гарет-Вэнс Длониз двтэл!всноэ

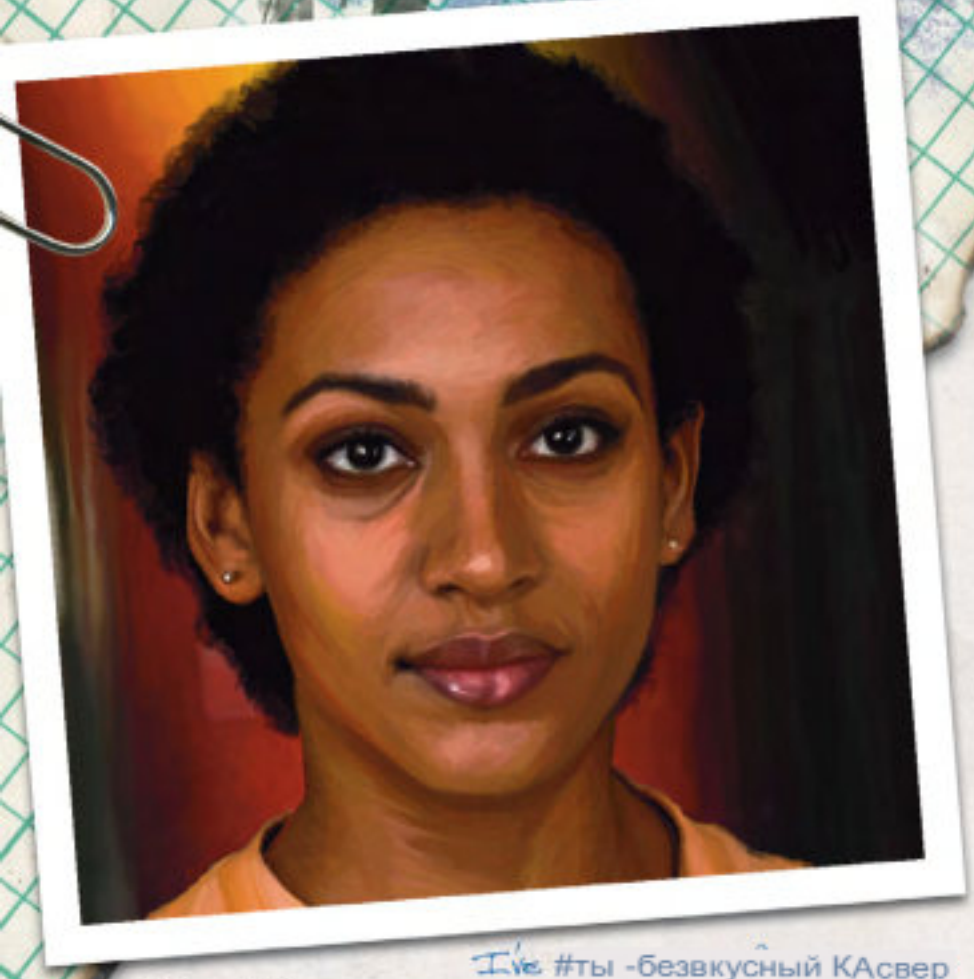
Смотри страницу 183. По ночам она работает над гораздо более сложными бумажными скульптурами: трехметровыми бумажными драконами с причудливыми, замысловатыми узорами. Они исчезают с интервалами; смотрите СЦЕНУ, ДРАКОНА И КЛОУНА на странице 228. Как ни странно, внутри каждой бумаги дракон - это пустой стеклянный контейнер размером с термос. Гарет-Вэнс знает, что ее имя внесено в список очень важных в книге под названием "Имперская династия Америки", и что Агенты преследуют ее из-за этого. Агенты, имеющие доступ к этому документу, могут легко найти ее имя.

Рудольф Валатер Aubolqr Vele1s1

См. стр. 184. 1 если Валатер будет с Агентами после наступления темноты, весьма вероятно, что они смогут увидеть "Марионеток" , за которыми он следил, и, возможно, последовать за ними в Ночной Мир. Агенты, которые пытаются, получают +1 Вознаграждение. Валатер знает дорогу в Библиотеку, знает всех главных действующих лиц в здании и знает о странной двери в кабинете доктора Даллана, которая существует только ночью.

Аса Дарибонди , чтобы оставить на) тас Хаста

См. стр. 73. Дарибонди в доме в Дорчестере сильно отличается от того, кем он является, если его найти в другом месте. Маленький человечек, обычно дотошный, неопрятен и выглядит больным, одетый в дорогую шелковую пижаму и тапочки. В его глазах безумный, потерянный взгляд. Он хватается за любого Агента , который может его выслушать, и признается, что он совсем не уверен, но думает, что, возможно, он кого-то убил. Если на него надавить, он скажет, что король велел ему утопить "мальчика, девочку, девочку, мальчика..." Затем он отшучивается, говоря: "Но я уверен, что это был всего лишь сон". Его руки ободраны, пропитаны водой и шелушатся, как будто он выполнял тяжелую работу в воде. Это стоит 0/1 САН1 от насилия.



Дебра Карвер

Привлекательная женщина лет тридцати с небольшим, Карвер с готовностью признается, что находится в "санатории", чтобы справиться со своей проблемой с наркотиками, но она не говорит, с каким наркотиком. Резчик может найти и усовершенствовать Мелонию. Она может показать желающим Агентам его применение, а также разоблачительную силу Золотого Жука, Она может привести Агентов к ним в Ночном мире Дома Дорчестер. Когда-то она была сотрудницей Джейси Линц в отеле Broadalbin (см. стр. 330). Она многое знает об этом месте, если ее спросят, хотя и не может направлять туда Агентов.

Гэри Топчик

Топчик - худощавый молодой человек с вьющимися рыжими волосами и в бифокальных очках, говорящий с сильным нью-йоркским акцентом. На нем больничная пижама под твидовым пиджаком. Топчик был создан компанией "Дельта Грин" во время операции "ЛУНА" в 1952 году. Он провел остаток своей жизни в психиатрической лечебнице в результате галлюцинаций, вызванных его контактом с Королем в Желтом, Он умер в 1972 году, но каким-то образом все еще здесь. Он мало знает об Дом в Дорчестере, называя его просто "больницей". Если он узнает, что Агенты из Дельта-Грин, он делает все возможное, чтобы ввести их в заблуждение или помешать их планам, и если он может заполучить Агента в одиночку, он пытается убить их. Его статистика и навыки - это статистика обычного человека.

Лиланд А. Фуллер

Агент "Дельта Грин", который в 1952 году впервые связал Эммета Мозби, файлы бюро "Деуксием" и Красную книгу . Вскоре после этого он обратился за психиатрической помощью. Он умер в больнице в 1981 году. И все же он здесь, и он все это помнит. Фуллер видит призраков с тех пор, как впервые прочитал "Короля в желтом", и знает о многих вещах. Он говорит Агентам, что есть только один способ избежать влияния короля: путешествовать. "Ты должен отправиться в Кар- коза и пройти через нее. Единственный выход - глубже внутрь. Мозби знал. Он знал. Я совершил ошибку. Я пытался не обращать на это внимания, и теперь я здесь навсегда." Он эксперт по пьесе и может даже написать ее или нацарапать Желтую Вывеску по памяти, Он более чем охотно делает это для любого, кто спрашивает, за исключением доктора Френда, которого он презирает.

Солнечный свет:

Постоянно немой пациент, 80 или более лет, неспособен писать или понимать речь или письменность. Куратор может сделать этого пациента пожилым, пойманным в ловушку, постоянно сумасшедшим дубликатом любого Агента в группе, которую они пожелают, каким-то образом сбежавшим из Каркосы в 1955 году, где они были заключены в тюрьму как сумасшедшие. У них нет известного имени, но персонал называет их "Солнышком" из-за их мечтательной улыбки и мягкого поведения. Опишите Солнечный свет таким образом, чтобы он соответствовал одному из Агентов (или нескольким, если это вообще возможно), если бы они жили в сумасшедшем доме в течение 60 лет. Когда Саншайн видит Агентов, обычно сдержанный пациент приходит в возбуждение и отчаянно пытается с ними связаться. Но все , что говорит и пишет Саншайн, - это тарабарщина. См. Откровение: Шторы на странице 331. Успешный бросок INT × 5 со стороны Агента указывает на то, что Солнечный свет кажется странно знакомым.

Они пропустили свою битву

Любой житель Макаллистара:

Любого из жителей здания Макаллистар, кроме Эбигейл Райт, можно найти здесь.

Кабинет доктора Даллана ночью Кабинет Даллана ночью выглядит странно. Есть красный, стальной, странный ночью.

герметичная дверь в стене рядом с окном, которого нет днем. Она ведет в постоянно спускающийся ряд комнат под больницей и в Ночной Мир. Осознание этого стоит 0/1 D4 SAN от неестественного. В эту дверь Даллан входит каждую ночь в сумерках. Доктор Френд появляется из нее мгновение спустя, но каким-то образом они никогда не видят друг друга.

Если ночью в офисе предпринимаются резкие движения - бег, прыжки, внезапное вращение, - кажется, что в комнате увеличивается количество стен. Четыре стены становятся пятью, затем шестью, до целых восьми, прежде чем рухнуть таким же образом , когда все спокойно. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного. Когда кто-то запускает это изменение, все присутствующие видят его.

Ночью полки заполняются книгами из Каркозы. (Примеры см. в КНИГАХ ВАНФИЦА на стр. 92 .) Их шипы образуют странный узор из цветов.. Мгновение или два размышления разрешают шаблон в виде Желтого знака. #аве Уед?

Снимая книгу с полки, вы обнаруживаете за ней другую книгу. Удаление этой книги открывает другое. "Копание" таким образом приводит Агентов в. странный, нестабильный туннель, состоящий из тысяч книг, расположенных далеко за внутренним краем книжной полки. Это стоит 1/16 САН от неестественного, дает +1 Извержение и в конечном итоге приводит к Библиотеке (описано на странице 224).

Вид из окна, кажется, показывает обычную ночь. Это не так. Агенты с активностью на уровне 30% или выше, или которые делают бросок на уровне +20%, обратите внимание несколько странностей. Огни зданий не кажутся электрическими; они тусклые и мерцающие, иногда видны вспышки далекого света, похожие на падающие артиллерийские снаряды, хотя шума нет. Три оранжевых мерцающих огонька парят в ночи намного выше всех остальных. Бросок бдительности при броске -20% показывает, что эти три огонька, похоже, находятся на затененной лампочке какой -то гигантской башни в стиле Кремля, которой там вообще не должно быть. Это стоит 0 // 1D4 САН от неестественного - окна не являются обычными окнами, а вместо этого сделаны из толстого аквариумного стекла. Сломать их невозможно, хотя они легко трескаются и расползаются, загораживая обзор.

Коллекция камней выглядит идентично коллекции камней в течение дня. Это не. Агент, поднимающий ГСЧ. стекло и попытка поднять любой из камней обнаруживают , что камни не только прикреплены к солнечной поверхности корпуса, но и теплые и пульсируют, как живые. Как и "деревянный" корпус. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного. Если его ударить, корпус скулит, как собака, и начинает кровоточить. Это стоит 0/1 САН от насилия , Случай умирает, когда он получает более 3 повреждений.

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1 D: 4 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил бросок SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН , увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в желтом ЗНАКЕ на стр. 347.

Библиотека

В это странное пространство можно попасть через книжную полку в кабинете доктора Даллана/доктора Френда. Библиотека представляет собой бесконечный, разросшийся комплекс книжных полок из красного дерева, коридоров и приподнятых дорожек. Здесь нет окон, только дверь за дверью, ведущей во внутренние покои. Читальные залы открываются невероятными видами галерей, лестниц и проходов, которые, кажется, продолжаются вечно.

Полки чаще всего заполнены экзотическими книгами на причудливых языках. Некоторые книги написаны на английском языке, но описывают страны, животных и людей , которых не существует. Здесь можно найти почти любую книгу, связанную с Королем в желтом. Это одно из немногих мест в мире или Ночном мире , где Девон Гринбрайер содержит реальную физическую копию психического заболевания на рабочем месте и за его пределами. Были с,

Некоторые помещения Библиотеки находятся в аварийном состоянии, разрушенные водой, где обвалились штукатурные потолки, а книги раздуты водой, как объевшиеся пиявки.

На потолке Библиотеки повсюду видны странные. металлические пазы . Иногда, ограничивающие цифры;

чьи ноги, кажется, не полностью касаются земли , видны на расстоянии. В остальном в Библиотеке, похоже , никого нет.

В некоторых помещениях Библиотеки, похоже, жили. в течение длительного времени. Агенты могут найти мусор, такой как старые консервные банки из-под еды, пустые бутылки из-под алкоголя и остатки книг, сожженных для тепла.

Рядом с этими кемпингами иногда можно найти кости, похожие на крысиные.

Освещение в библиотеке, кажется, увеличивается и уменьшается по интенсивности в течение длительных периодов времени, как будто имитируя день и ночь. Здесь нет очевидных источников света. Свет, кажется, сочится из самих стен . По мере того как становится темнее, звуки эхом разносятся по залам. Сначала это звуки беготни, что-то далекое и маленькое, несущееся по пыльной дороге, По мере того как темнота усиливается, звуки нарастают, пока это не становится звуком чего-то размером со льва, пробирающегося через штабеля.

Любой, кто остается после того, как в Библиотеке полностью стемнеет, не зажигая огня, сталкивается с Бумажным Тигром, описанным на странице 242.

Комната с сахарной ватой

Ночью пациенты называют терапевтическую комнату в доме Дорчестера "комнатой с сахарной ватой" из-за ее ужасающей розовой краски. В течение дня его не существует.

Триенд будет никогда в к., Литов пациентов, его цель-

Заполненное зелеными стульями с гороховым супом и мерцающими лампами дневного света, это сводящее с ума пространство. Именно здесь доктор Френд собирает пациентов для "группы.»Бэйл, Уайлд, Агенты и любая другая комбинация ночных пациентов, которых он принимает, вводятся в комнату.

Как только все окажутся внутри, санитары запрут дверь. Друг представляется и переходит от человека к человеку, давая каждому мгновение, чтобы идентифицировать себя. Если они не могут ответить или отказываются отвечать, он кажется понимающим и добрым.

Друг объясняет, что они здесь для того, чтобы исцелять сердца и умы. Он объясняет правила, их обязанности перед больницей и друг перед другом. Затем он расспрашивает пациентов одного за другим. Вопросы начинаются с обыденных вещей, но переходят в сюрреалистическое. Используйте истории и описания NPC из этой книги, чтобы конкретизировать их ответы. Они могут дать интересные подсказки о тайнах, с которыми столкнулись игроки. Или же они могут ответить уклончивыми ответами, гневным отказом или обманчивой чепухой.

» Вам нравятся занятия по вашему выбору! »Тебя все еще беспокоят твои прошлые неудачи?

» Другие иногда считают вас спортсменом?

» Опишите время, когда вы были уверены, что мир не был реальным.

» Вы когда-нибудь верили, что кто-то или что-то было вышел, чтобы забрать тебя?

» Когда вы впервые приняли участие в пьесе " Король в желтом?

»Кто был самым исключительным человеком в вашей жизни? »Что Призрак Истины сказал Кассильде? »Как ты думаешь, каким был мир до твоего рождения?

»Вы видели Желтый знак? уже есть?

»Как ты думаешь, как долго еще будет продолжаться! конец света?

»Вы получили приглашение!

» Прилагаете ли вы усилия, чтобы заставить других улыбнуться?

» Ты нашел свою бутылку?

» Вы часто думаете о смерти, болезни, порча и печаль?

»Ты слышал, что пришел последний король?'

Когда Агентов допросит доктор Френд, опишите драматический сдвиг. Комната с сахарной ватой внезапно превращается в огромный европейский королевский двор 19 века, с троном, красной ковровой дорожкой и фонарями. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Со стен свисают черные знамена, украшенные Желтым знаком.

Агенты по-прежнему одеты в свою обычную больничную одежду, но доктор Френд теперь одет в роскошную одежду аристократа. Он сидит на золотом стуле рядом с богато украшенным, явно пустым троном. Весь его облик - это облик надменной королевской особы, говорящей на иностранном языке, который звучит по-европейски. (Это тартессианский, язык Каркозы.) Когда Друг обращается к Агенту, этот Агент прекрасно его понимает. Друг , кажется, понимает, о чем все говорят.

Пока длится допрос, продолжается и это видение. Когда это заканчивается, Агенты снова оказываются в комнате с сахарной ватой с улыбающимся доктором Френдом, и все идет нормально. Или настолько нормально, насколько это может быть в Ночном Мире.

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1d4 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил SAN oll за то, что он его использовал раньше. Агент, который теряет САН , увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в желтом ЗНАКЕ на стр. 347.

Самостоятельно

После групповой терапии Агенты предоставлены самим себе. Они могут исследовать, пытаться сбежать (не находя выхода) или взаимодействовать с пациентами и сотрудниками. Утро- инг никогда не приходит.

Вполне вероятно, что после групповой терапии к Агентам обращается мистер УайлД. Уайльд выуживает у них информацию, предлагая взамен свою собственную. Если цена правильная, он показывает, что только Баэль знает выход из Ночного Мира.

Бейл, назови их как", ненависть

, если после встречи с мистером Уайлдом и того, как ему сказали , что Бейл один знает, как сбежать, Агенты не пытаются встретиться с Бейлом, Агент с наивысшим общим баллом вскоре отводится Бейлом в сторону. Баэль узнает Агента, но не говорит, откуда он.

Баэль знает выход из больницы и более чем готов помочь Агентам сбежать. Он также является одним из немногих существ, которые прямо говорят о распределении сил в Ночном Мире и о том, что это значит. Ниже. приводится краткое изложение его знаний:

Все, что знают Агенты, - ложь, и только сейчас они получили представление о мире таким , каков он есть на самом деле. Пьеса находится в центре событий. Все события, люди и места происходят из него, а не наоборот. это ороборос , который извергает и пожирает мир. Однажды показав это, человек попадает под внимание и влияние короля Ира Желтого. Тогда есть только один выход: через это. В Каркосу.

Каркоса - это не то место, куда можно добраться из больницы. Больница похожа на ловушку для мух, чтобы собирать заблудившихся свиней. Агенты должны освободиться из Ночного Мира и найти другие способы добраться до Каркосы из "реального" мира Земли. Когда придет время, реальность сама все устроит, чтобы сделать такой транзит возможным. Но сначала они должны сбежать из больницы.

Баэль знает место в больнице, где они могут перейти в реальный мир. Он отвезет туда Агентов , если они пожелают.

В полевых условиях:
Мотивы и проявления

Ключ к тому, чтобы Агенты сбежали из Ночного Мира Дома в Дорчестере и вернулись в "реальный" мир, - это следовать за Баэлем. Вполне вероятно, что Агенты пребывают в замешательстве и параноидальны и поначалу сопротивляются этому предложению. Следующие встречи могут направить их на правильный путь:

ОБРАЗЦЫ: Агент с наибольшим количеством Отравляющих веществ схвачен и утащен санитарами без каких-либо реальных шансов на побег. (Не стесняйтесь разыгрывать бой, как будто они могут, у каждого санитара есть STR 17 и 80% рукопашного боя.J Их привязывают к каталке и катят в странную комнату с зеленой краской и звездой на двери. Появляется доктор Френд с огромным старомодным шприцем для подкожных инъекций. Он пуст, и его поршень полностью нажат. "Это займет всего мгновение", - говорит он и вставляет иглу в левую глазницу Агента. То, что он извлекает, - это не кровь или стекловидный гель, а, по-видимому, красная жидкость, похожая на масло. Это стоит 7/ 7D6 SAN от беспомощности, но устраняет коррупцию. 7 Можно услышать, как друг разговаривает с мистером Эдом, отмечая: "Патцу чрезвычайно мощный". Через некоторое время Средство восстанавливается, по-видимому, ничуть не изношенное. Но теперь они замечают, что у многих пациентов есть сердитые синяки и отметины под левым глазом. Это осознание стоит 0/7 САН от беспомощности. Если с этим столкнутся, Друг выглядит| обеспокоенным, похлопывает Агента по плечу и отрицает, что это когда-либо происходило.

ПНЕВМАТИКА: Агент замечает санитара, толкающего тележку, наполненную странными стеклянными канистрами. Каждый из них имеет цилиндрическую форму из толстого стекла и увенчан большим серебряным колпачком. Внутри каждого из них находится густая красная жидкость. Поисковый ролик показывает, что жидкость в канистрах, похоже, дышит. Он скользит вверх и вниз во времени, исчезая и появляясь снова в каждой канистре. Санитар подходит к стене и снимает картину с ярко освещенной красной сценой, он вставляет каждый цилиндр в маленькое отверстие идеального размера· позади него, где он всасывается с глаз долой в пневматическую трубку. Все· отправляются таким образом. Если Агенту каким-то образом удается захватить цилиндр, жидкость в нем "дышит" бесконечно. Осознание этого стоит 0/7 САН от un natural, Агент, который поглощает любое его количество, получает паранойю как| расстройство и +7 Коррупции.

СЕРЕБРЯНЫЕ МАНТИИ: Агенты шпионят за полным мужчиной в серебряной мантии, одетым в простую белую маску. Агенты, побывавшие в группе "Встреча " или видевшие фотографии покойного Генри Лундинга, могли бы узнать этот наряд. Следование этой цифре требует Скрытого соревнования, чтобы сохранить его бдительность на уровне 3,5%. Если Агент обнаружен, человек в маске бросает взгляд назад, а затем убегает в дверь и исчезает. Если Агент был в здании Macallistar, бросок оповещения распознает комнату за дверью как коридор Macallistar, стоимость которого· составляет 0/7 САН от неестественного. Если Агенты будут преследовать, за этой дверью будет просто еще одна больница комната, а не здание Макалистар. Если за человеком успешно следят в течение трех бросков скрытности, агенты прибывают в назначенное время. Там они поражены Баэлем. Когда человек в серебряной мантии входит в атер, Баэль говорит: "Давай, у нас мало времени". Смотрите СЦЕНУ, ДРАКОНА И КЛОУНА на странице 228.

Другие проявления: Используйте проявления, найденные в других местах книги, чтобы преследовать Агентов (см. ПРОЯВЛЕНИЯ НОЧНЫХ ЭТАЖЕЙ на стр. 104.J

Сцена, Дракон и Клоун

Тех, кто следует за Баэлем, ведут в путешествие по кошмарному лабиринту комнат под домом Дорчестера. В конце концов, расположение залов и обстановка больше соответствуют театру, чем больнице. Здесь есть богатые бордовые ковры, встроенное освещение за зубчатым стеклом, отделка, окрашенная золотом, и гипсовые греческие маски над дверными проемами. Баэль совершенно безумен и может легко ориентироваться в Ночном Мире, так что никаких бросков не требуется , пока он ведет. Обработчики, желающие расширить эту последовательность, могут попросить Bael и Агентов столкнуться с проявлениями во время путешествия. (См . Демонстрации на ночных этажах на стр. 104.)

Агенты с Извержением 4+ замечают странные, стреляющие огни, исходящие от Баэля, а также ауру силы вокруг него. Пока он движется по этим залам, его голову венчает призрачная корона.

Из соседней комнаты звучит гонг, и зрители аплодируют. Баэль вводит Агентов в интимный, затемненный театр. Пустая деревянная сцена ярко освещена.

Аудитория

Баэль рассаживает Агентов по местам в первом ряду, пресекая любые вопросы. В темноте за ними, возможно , 50 лиц наблюдают за сценой. Эти зрители - размытые пятна. Агенты, которые изо всех сил пытаются увидеть их, получают +1 к прибыли и обнаруживают, что смотрят на мертвых людей, которых они знают. Их отец, их потерянный партнер, их умершая сестра - каждый с пристальным вниманием наблюдает за сценой. Эта реализация стоит 1/1 D6 САН от неестественного.

Любая попытка потревожить мертвых приводит к их исчезновению, что стоит 0/1 САН от неестественного. Вместо этого на каждом пустом стуле - густая лужа красного масла. Агенты , у которых доктор Френд взял образец , распознают его как жидкость, взятую у них из головы. Жидкость, по-видимому, поднимается из небольшого механического отверстия в основании каждого сиденья. Соски выполнены из нержавеющей стали.

Клоун и

Палзу Из боковой занавески справа появляется клоун размером с ребенка . Невидимый оркестр начинает странную, петляющую панихиду, перемежаемую безжалостным барабанным боем. Маленький клоун одет в странный разноцветный наряд, покрытый треугольниками. Маска клоуна закрывает всю голову ребенка (для тех, кто видел клоуна раньше, она стоит 0/1 САН от неестественного). Его лицо - улыбка, обнажающая геометрические зубы. Его глаза - черные щелки.

Клоун танцует на сцене в движениях , точно приуроченных к музыке. Он поднимает бумажного дракона со сцены. Успешный бросок бдительности показывает, что, когда клоун танцует, тонкий, похожий на аэрозоль красноватый туман поднимается от зрителей к сцене, как слабое облако. Этот бумажный дракон следует за клоуном, рисуя узоры в воздухе, прорезая красный туман, заставляя его исчезнуть, как будто поглощая его.

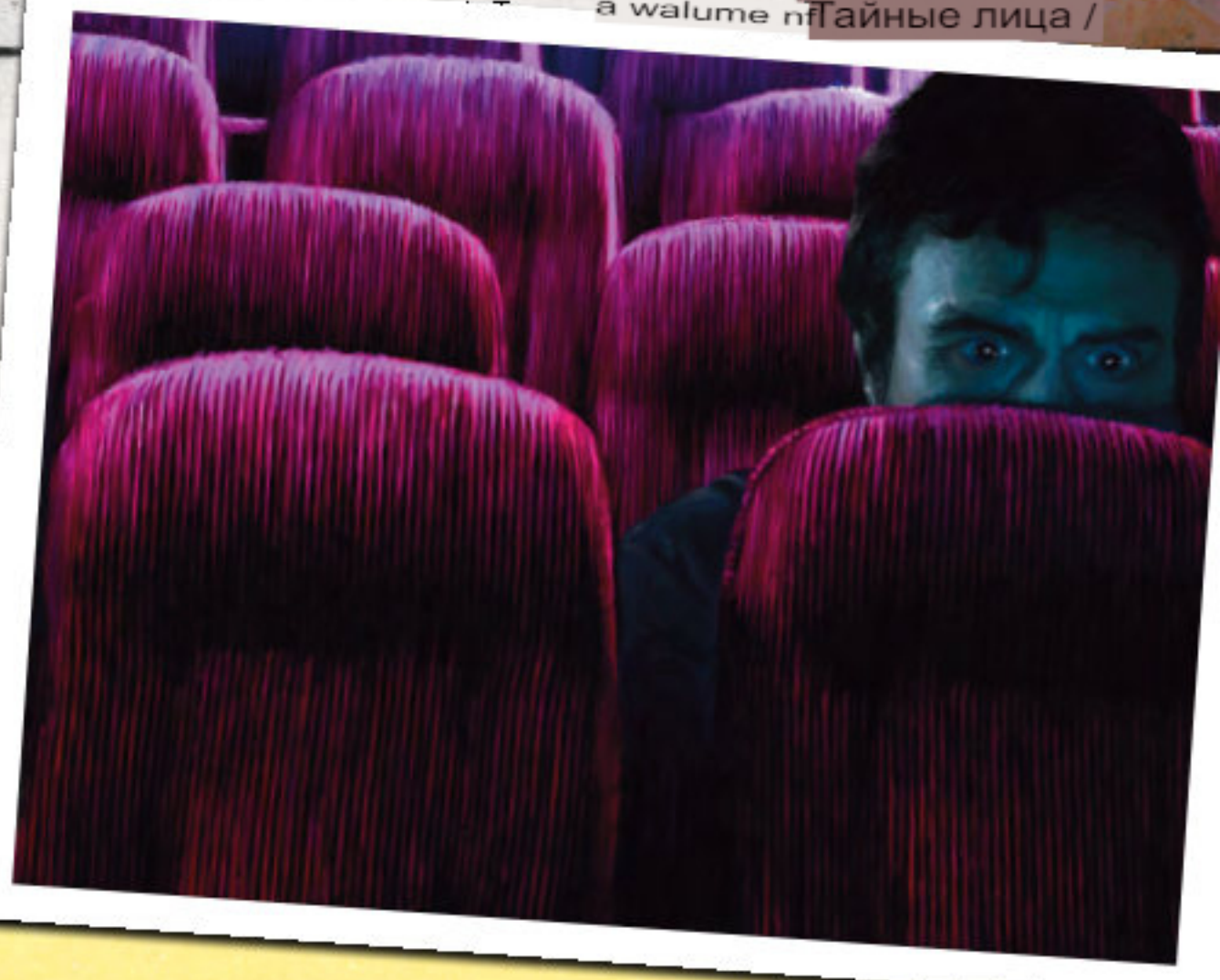
Баэль шепчет, что Агентам нужно наблюдать за танцем и ждать конца. Он говорит, что скажет им , когда им снова понадобится переехать. Выход находится неподалеку. Он упоминает, что у клоуна есть кое-что, что им нужно. Но они должны подождать, пока танец прекратится.

Шоу Заканчивается

Музыка нарастает до крещендо и внезапно обрывается. Свет гаснет. И без того темный театр теперь почти полностью погружен в темноту. Клоун исчез со сцены. Агенты, оглядывающиеся по сторонам, отмечают, что аудитория тоже в какой- то степени исчезла, как и жидкость на сиденьях. Бейл шепчет Агентам, чтобы они следовали за ним, когда он поднимается на сцену.

Справа на сцене, за занавесом, клоун распростерт на земле. Он меньше, чем раньше, размером с младенца. Бумажный дракон рядом с ним огромен по сравнению с ним. Белизна этих двух вещей почти светится в темноте.

Баэль вытаскивает бумажного дракона на сцену, не сводя глаз с неподвижного клоуна, и разрывает дракона, открывая стеклянный контейнер размером с термос, наполненный темно-красным маслом. Он идентичен тем, которые Агенты могли видеть (или снимать) ранее, и содержит "патзу". Баэль срывается с вершины. Он смотрит на Агентов и говорит: "Патцу - это выход". Он делает быстрый глоток



жидкость и передает контейнер Агенту с наибольшим расходом. Затем Баэль исчезает, как фотографический трюк. Это стоит 1/1 D6 САН от неестественного.

Агент, держащий стакан контейнер замечает, что он становится светлее по мере того, как жидкость внутри него, кажется , исчезает сверху вниз. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Как только жидкость полностью исчезает , она снова появляется идентичным образом, сливаясь и наполняясь в странном ритме, подобном дыханию, снова и снова.

D1ИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

БАЭЛЬ ОБЪЯСНЯЕТ ТАНЕЦ

Агенты, которые специально спрашивают Баэля о значении танца или личности клоуна, получают +1 к коррупции. Они узнают следующее, основываясь на своей коррупции:

- КОРРУПЦИЯ 3 ИЛИ МЕНЬШЕ: Танец - это игра. Клоун - это Король."
- КОРРУПЦИЯ 4-5: "Клоун - это Король, а дракон - Желтый Знак. Танец посвящен созданию пьесы, видите, вот здесь: эти шаги посвящены автору пьесы, а там что-то о бутылке. Это трудно объяснить."
- С 6 по 9: "Танец отражает создание пьесы. Человек находит бутылку автора в пещере и приносит ее автору на маскараде. Секрет в бутылке рассказывает автору, как написать пьесу, в которой автор уже существует. Клоун - это Король, дракон - это Желтый Знак, а сцена - это мир. В танце Король вырезает мир из нашей жизни. Танец создает наш мир. Желтый Знак пожирает жизни в мире, чтобы накормить Короля".
- Коррупция 10: Как и выше, но непосредственно перед крещендо клоун снимает свою маску таким образом, что только этот Агент может видеть за ней. Внутри есть все. Это стоит 106/1020 САН от неестественного.

Если его спросят о красном тумане или лужах, Бейл ответит: "Вот почему мы здесь". Больше он ничего об этом не говорит.

CUT ALONG THE LINE

Крошечный Клоун

Na изменяется в зависимости от , насколько вы правы После того, как Базль исчезает, клоун встает, наклоняет голову в темноте и рассматривает Агента на сцене, держащего контейнер.

Затем клоун шаркает к ним в странном танце, за которым трудно уследить. Кожа Агента, держащего бутылку, покрывается мурашками от инстинктивного, смертельного ужаса. Что-то в этой перспективе не так. Клоун размером с младенца кажется ростом с высокого мужчину, когда он появляется из-за занавеса.

С каждым поворотом, преследуя Агентов, он вырастает более чем на метр в высоту, пока не достигнет максимума более 12 метров в высоту.

Пьянство, Погоня, Выпивка, Открытие

Агенты, которые пытаются убежать обратно тем же путем, каким пришли, со сцены, обнаруживают там: сплошную стену из черного камня; театр и места исчезли. Затем, слева, потолок начинает опускаться, открывая еще одну затемненную комнату.

Войдя в эту комнату, Агенты обнаруживают, что там еще темнее, чем на сцене. Когда в нее входят, из этой камеры появляется еще один открывающийся, перемещающийся проход. Комната за комнатой появляются таким образом, как коробка с головоломкой, скользящая и фиксирующаяся в новых конфигурациях . В каждой затемненной комнате есть веревки, шкивы и дверь, отмеченная единственной голой лампочкой, которая показывает путь. Клоун заключает сделки the Patzo

Это преследование из комнаты перемещения в комнату перемещения представляет собой серию противоположных тестов между легкой атлетикой или Уклонением Агента, держащего контейнер (добыча) , и Муравьем клоуна (Танец) 45% (преследователь).

В каждом испытании побеждает та или иная сторона. Если оба преуспевают в своих бросках, выигрывает самый высокий бросок (но критический успех всегда превосходит обычный успех). Если оба проваливают свои броски, выигрывает самый низкий бросок (но критическая неудача всегда проигрывает обычной неудаче). Победы уравновешивают друг друга.

Клоуну нужны две совокупные победы, чтобы поймать добычу. Если контейнер передается от одного агента другому, этот тест сбрасывается, и клоун должен еще раз набрать два кумулятивных выигрыша, чтобы прикоснуться новая цель. The Stage к квитанциям, связанным с потребностями.

ЗА КУЛИСАМИ: Раздвижные, похожие на коробки-головоломки комнаты, проходы, окна, лифты и туннели продолжаются вечно. Но, несмотря на то, что может быть видно, они никогда никуда не двигаются. И клоун, несмотря на свой рост, тем не менее, каким-то образом умудряется продолжать свое преследование, с легкостью преодолевая небольшие препятствия и протискиваясь в двери, в которые он не имеет права входить.

БОРЬБА: Клоуну не может быть причинен какой-либо значимый вред. Агентов, которые пытаются это сделать, вместо этого трогает клоун.

ПИТЬЕ: патзу в контейнере появляется и исчезает снова и снова. Во время преследования трудно точно определить, когда он достаточно полон, чтобы пить. Агент, пытающийся выпить, должен сделать бросок удачи. Если они терпят неудачу, то либо жидкость отсутствует в момент исчезновения, либо Агент настолько занят побегом, что не может пить.

ПАТЦУ: Употребление патцу стоит 0/14 САН , если оно неестественное. На вкус он как жидкий пепел. Агент, проваливший бросок САН, исчезает, как это сделал Базль, на следующем ходу. (См. "НАЗАД В МИР" на стр. 233.) Задержка дает клоуну еще один шанс попытаться поймать добычу, если бросок САН пройдет успешно, Агент каким-то образом знает, что они не исчезнут сразу. Они должны повторять тест SAN снова каждый новый ход, пока он не завершится неудачей, и они не начнут исчезать. Они также могут "отложить" переход по своему выбору, задерживая его на любое количество поворотов по желанию. Агенты в САН-канмот транзит, независимо от того, как часто они пьют.

ПЕРЕДАЧА: Агент, который пьет патцу, может передать контейнер, как это сделал Баэль, другому Агенту с помощью рулона DEXx5. Сбой указывает на то, что контейнер сброшен. Поднятие его дает клоуну один автоматический успех против новой добычи, Агента, который его поднимает. Если контейнер снова не будет поднят, то через четыре хода клоун получит его. Если клоун получает контейнер, он открывает его и жадно разливает пацу по всему лицу, как будто он его съедает. Во время праздника клоуна выжившие Агенты могли бы выпить пролитую пацу с земли. Разбрызганная жидкость появляется и исчезает вот так в банке, требуя, чтобы время от времени выпадала удача это правильно.

тронутый: Прикосновение клоуна имеет рейтинг летальности 15%. Те, кого убивает его прикосновение, взрываются брызгами патцу, распадаясь, как лопнувший воздушный шарик , наполненный похожим на масло веществом. Наблюдение за этим стоит 1/1 D6 САН от насилия. По-настоящему отчаявшиеся агенты могли бы выпить разбрызганный патцу до состояния ваниша ценой 0/1 D4 САН от беспомощности. Разбрызганная жидкость появляется и исчезает таким образом в банке, требуя броска Удачи, чтобы правильно рассчитать время. Агент , переживший прикосновение клоуна , покрыт гноящимися ранами, из которых сочится патзу. В течение месяца они заживают, но шрамы никогда не исчезают. Агент постоянно получает +2 к Извержению.

ОТКРОВЕНИЯ: Во время преследования Агенты наполняются одновременно ужасом и чувством откровения. Они уверены, что видят то, чего не должны видеть. Каждый раз, когда они участвуют в преследовании, один из Агентов видит откровение из таблицы откровений на странице 232.

>>> Откровения

Поворот	Откровения	Высота Клоуна
2	В стороне, в приподнятом, недоступном месте за кулисами, человек в красном халате (доктор Барбас) несет коробку с красными книгами в освещенном окне. There I am	3 метра
3	Агент замечает, что потолок полупрозрачен, и десятки людей не в фокусе кажется, он кружит наверху, танцуя вальс.	4 метра
4	С одной стороны виден далекий, тускло-серый кафетерий, недоступный на дальней стороне черной пропасти. На нем лысеющий мужчина с избыточным весом (кан Ф. Декрейгл), в очках в металлической оправе и тюремной одежде, наблюдает, как Агенты пробегают мимо человека, стоящего рядом с огромной бутафорской дверью, которую Агенты, возможно, видели раньше в Пропавшей комнате. Он машет рукой. Агент, который узнает его, получает +1 к коррупции.	5 метров
5	Фоновые рисунки Скаджа сложены вдоль стен. Некоторые кажутся реконструкциями дома Агента вплоть до мельчайших деталей, это стоит SO / 1A SAN от неестественного.	6 метров
6	Странный маленький человечек в костюме кавендера (Аса Дарибандил) стоит за большим окном, где-то в недоступном месте, когда Агент пробегает мимо. Его со всех сторон окружают мокрые, мертвые и гниющие дети, Он аплодирует, когда Агент пробегает мимо. Агент освобождает O/1D6. SAN от неестественного. Те, кто признает Asa, получают +1 к Коррупции.	7 метров
7	Сбоку открывается вид, За недоступной пропастью находится первый этаж дыры, заполненной людьми. Передние двери обрамлены золотыми горгульями. Отель освещен , как диорама, но все в нем настоящее. На вывеске над стойкой регистрации написано "КОТЕЛ БРОДАЛЬБИН". Агент теряет 0/1 D4 SAN из-за неестественного.	8 метров
8	Спальня ночью на короткое время видна. Пожилая пара лежит в постели. Вскоре комната закрывается стеной, скользящей по рельсам. Женщина садится в постели и кричит: "Он идет за моим ребенком, Том! Остановите его!" Агент теряет O/1 SAN из-за неестественного. (Если Томас Райт является одним из присутствующих Агентов, вместо этого он теряет 1/1 D6 SAN от неестественного .] Если Агент встретил Томаса Райта, они узнают в нем смущенного мужчину в постели рядом с женщиной и получают +1 Коррупцию.	9метры
9	Странный вид через ванную показывает гостиничный номер. Агент, побывавший в Пропавшей комнате (см. стр. 246), узнает ее. Группа людей бродит вокруг мокрого тела женщины, распростертого на земле, ее голова, очевидно, размозжена выстрелами. Когда Агент проходит 10 метров, все присутствующие в комнате смотрят в их сторону. Агент теряет 0,1D4 SAN из-за неестественного.	
10	За непреодолимым пространством Агент видит бальный зал и сотни гуляк в масках. В стороне, одиноко стоя, женщина в синем платье носит кошачью маску. Она замечает Агента и подзывает его. Это Эбигейл Райт. Если они узнают ее, Агент теряет 0/1 D4 SAN от un natural и получает +1 Коррупцию. (Если Томас Райт входит в число Агентов, он теряет 1/1d6 SAN из-за естественной вставки оон].	11 метров
11+	Дальнейшие разоблачения ключевых моментов во временной шкале Короля в желтом. Смотрите УРОБОРОС на странице 29.	1 2 метра

Вернуться в мир

Агенты, которые потребляют патцу, убегают обратно в реальный мир. Они просыпаются при солнечном свете в пустом доме. Он пыльный и выглядит малоиспользуемым. Все двери и окна заперты. Каждый выживший восстанавливает 2D6 SAN и теряет 4 Cornuption, до минимального Cormuption 1.

Печать выгравирована на деревянном полу комнаты, в которой они просыпаются. Агент с Оккультным на уровне 40% или выше, или который делает бросок, получает +1 Появление и распознает его как метку Мальфаса, демона, найденного в Арсенале.:

, Малфай делает ...5 он служит Москве больше в своем бездействии.

Мальфас описывается как Великий князь Ада, управляющий сорока легионами демонов. Мальфас строит башни, высокие башни и крепости. Он может разрушать мысли и желания врагов, давать хорошие советы и быстро собирать мастеров со всех уголков мира.

Агенты, обыскивающие дом, находят стопку карточек Патриции Максвейн, риэлтора. (См. МАЛЬФАС на стр. 359.) Дом находится на тихой улице в районе Кодман -сквер в Бостоне, в пяти минутах ходьбы от Дорчестер-хауса.

Подробнее об их возвращении в "реальный" мир читайте в разделе "ПЛАНИРОВКА МЕСТНОСТИ" на стр. 262.

Заплатите

агентам Пайпера, которые должны были страдать от временного помешательства в Ночном Мире (где таких эффектов не бывает), страдать от него сразу же по возвращении в реальный мир. Сколько бы раз Агент ни терял 5+ САН в Ночном Мире, сейчас он страдает только от одного эпизода временного безумия.

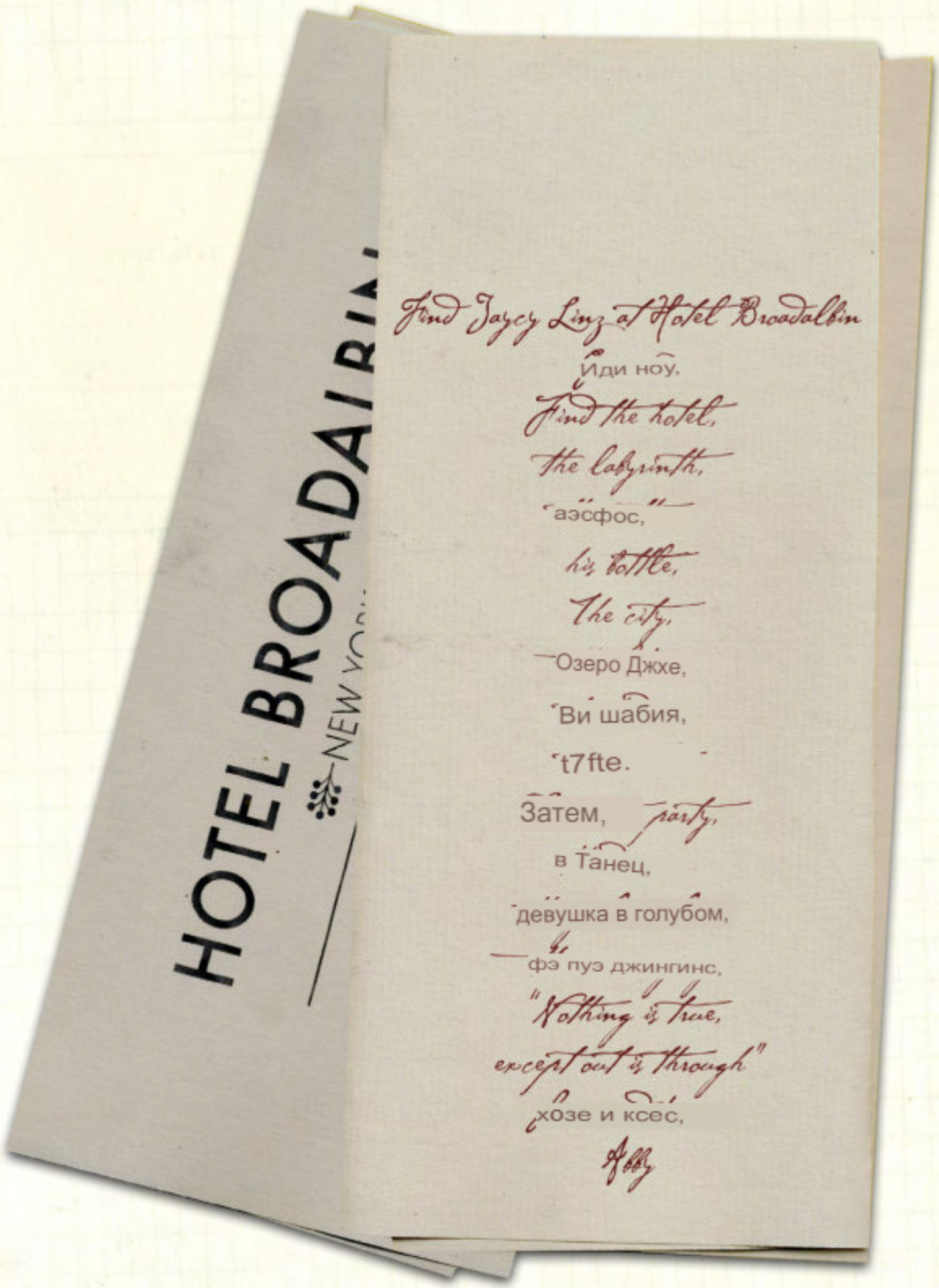
Заводной ребенок и Записка

После того, как у них есть некоторое время на восстановление, Заводной Ребенок появляется у Агента с наивысшим рейтингом взаимодействия таким образом, чтобы его видели только они: возможно, в окне, или в отражении зеркала, или как тень в зал, который может видеть только этот Агент. Агент слышит тихую панихиду Заводного Ребенка по музыкальной шкатулке, когда он, покачиваясь, движется вперед. В одной вращающейся руке он держит сложенный листок бумаги. Столкновение стоит 0/1d4 САН от неестественного.

В тот момент, когда Агент больше не смотрит на него, Заводной Ребенок исчезает, оставляя записку. Те, кто пытается прикоснуться к Заводному Ребенку, видят, как он исчезает у них на глазах, оставляя после себя только записку. Это стоит еще 0/1 САН от неестественного.

Записка представляет собой толстый лист канцелярской бумаги кремового цвета, сложенный в трех местах. На лицевой стороне надпись "ОТЕЛЬ БРОДАЛЬБИН" шрифтом в стиле ар-деко без адреса. На обороте, под именем Агента, написанным причудливым почерком красными чернилами, написано короткое стихотворение:

Найди ДЖЕЙСИ ЛИНЦ в отеле БРОДАЛБИН!
, иди сейчас же,
Найдите отель,
лабиринт,
автор,
кис бутыль,
Город,
озеро,
его тень,
битва,
затем вечеринка,
танцы,
девушка в голубом,
та, что поет: "Нет ничего
невозможного, кроме
того, что выход - это конец".
Любовь и поцелуи,
Эбби



Записка от Заводного ребенка

Разрешение

Агенты на собственном горьком опыте убедились, что они вообще никогда не покидали здание Макаллистар. Год, двадцать лет, миллион лет - время не имеет значения для Короля в Желтом. Он ждет, и все, кто сталкивается с ним, входят в траекторию вокруг него. Некоторые замахиваются слишком близко и поглощаются. Другие заблокированы на мертвых орбитах. Третьи отбрасываются в пустоту.

Агенты обнаруживают, что Король в Желтом заразил целый ряд мест и людей в Бостоне. Они настолько тронуты этой силой, что могут перейти в темное отражение нашей реальности, называемое Ночным Миром, мост, который в конечном итоге может привести избранных в Каркосу.

С отдельными сторонниками короля можно расправиться, сжечь дома, убить свидетелей и слуг. Сам дом в Дорчестере можно стереть с лица земли. Это ограничивает влияние Короля, но это не остановит распространение его власти в жизни Агентов.

В конце концов, Агенты знают, что Эбигейл Райт, пропавшая без вести 20 лет назад, все еще где-то живет. Они пересекли какой-то невидимый порог, и их орбита распадается. Скоро они сгорят, если только не смогут подлететь так близко, чтобы проскочить мимо и вырваться на свободу.

Там, в конце концов, они начинают уничтожать шлак.

В "Как карта, сделанная из кожи"

Агенты пережили свое первое полное погружение в Ночной Мир. Поскольку они изо всех сил пытаются найти дорогу в отель Бродалбин, убегая от Дельта-Грин, от сил Короля в Желтом и от других, менее ощутимых угроз, они должны справиться со своим собственным вырождением.

Агенты начинают видеть сквозь распутывающийся клубок мира. По мере того как реальность раскрывает себя, они узнают суровую правду: мир - это ложь, и только игра реальна.

Игроки, потерявшие агентов в "Книге тайных лиц", должны создать новых. Такие замены могут внезапно появиться здесь, появившись в комнате вместе с Агентами в "НАЗАД В МИР" (стр. 233). Они могут быть привлечены в качестве партнеров или друзей , к которым выжившие Агенты обращаются за помощью. Главными кандидатами на замену являются пропавшие члены команды из операции "Дельта Грин" "МИЛОСЕРДИЕ " (Майкл Витвер, он же агент Вега, Роджер Телемис или другие выжившие, которые еще не упомянуты), которые могут появиться здесь без объяснения причин и с опытом, столь же ошеломляющим, как у Агентов.

Персонажи

Тимоти Баэль, он же король Баэль

Баэль, пережил два тура в лраке, но вскоре обнаружил, что его страхи последовали за ним домой. Он взял на себя обязательство и неуклонно продвигался вперед, пока силы короля не захватили это сооружение. Теперь Баэль каким-то образом является мастером и создателем классической демонологии, которую силы Короля каким-то образом посеяли для него на протяжении всей истории.

Баэль - мускулистый белый мужчина с коротко подстриженными светлыми волосами, постепенно седеющими . Он одет в толстый шерстяной халат, но под ним его тело покрыто татуировками, в том числе с изображением мистера Жабы и Чеширского кота на шее. Он никогда не расстается со своей потрепанной красной записной книжкой в проволочном переплете.

Тимоти Бэйл, он же Король Бэйл

Невозможный создатель классической деМонологии, возраст 31 STR 14 CON 15 DEX 11 INT 10 POW 11 CHA 11 HP 1.5 WP 11 SAN O

МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Движимый какой-то силой, чтобы отдавайте приказы своим "слугам".

Ведет подробные записи о тех, кто находится под его командованием , и о "печатях верности", которые они используют. Не спит и не ест и не страдает

НАВЫКИ: Бдительность 50%, Легкая атлетика 50%, Бюрократия 30%, Информатика 30%, Уклонение 50%, Вождение 40%, ОгнесТрельное оружие 60%, История 40%, ГУМАННОСТЬ 30%, Оружие ближнего боя 30%, Военная наука: Земля 40%, Навигация 40%, Оккультные 90%, Убеждать 30%, Поиск 70%, Рукопашный бой 50%, Неестественный 12%. АТАКИ: Безоружный 50%, урон 1D4.

Доктор Элиас Барбас, он же агент Эксетер, он же Марбас

Барбас, был сотрудником полиции штата до поступления на аспирантуру по судебной медицине в Медицинской школе Бостонского университета. Затем он устроился на работу судебно-медицинским экспертом и провел почти десять лет, работая на местах преступлений, пока его не повысили до директора по научной работе. Он был директором в течение восьми лет.

Барбас был образцовым сотрудником до тех пор, пока в последние три месяца не разразилась неразбериха. Начиная с июня 2015 года, он начал пропускать работу. Он напал на связывать. В августе ему назначили обязательную психиатрическую экспертизу, но он так и не появился. Телефонные звонки и почта, отправленные ему домой, остались без ответа. Петиция в профсоюз полиции настаивала на том, чтобы его уволили , но профсоюз борется с этим.

Барбас - пожизненный холостяк и живет один в доме на 4-й улице в Медфорде, штат Массачусетс. Там он совершает ритуалы унижения перед силой Кар-коса, силой, которую он никогда не поймет и которая в конечном итоге поглотит его.

Барбас - высокий афроамериканец с седыми волосами, усами и бородой и карими глазами. Он изможден, двигается медленно, выглядит больным, имеет плоский аффект, редко вступает в зрительный контакт и склонен говорить прямыми предложениями. Психотерапевтический опрос показывает, что он находится в состоянии сильного стресса.

У него на руках шрамы от ожогов на запястьях, видимые только тогда, когда он жестикулирует или указывает. Его ногти всегда черные от жира. От него пахнет запахом тела, маслом и бензином. Когда он двигается, раздается едва уловимый шорох сминаемой бумаги. Шум исходит от написанного от руки десятого экземпляра "Короля в желтом", который он засунул и сложил рядом со своим телом под парой кальсон. Иногда, когда он думает, что за ним никто не наблюдает, он отрывает кусочек и съедает его.

Доктор Барбас, он же агент Экзетер, он же Марбас

Скомпрометированный директор отдела судебной экспертизы, 60 лет

STR 12 CON 10 DEX 10 INT 13 POW 10 CHA 11 HP 11 WP 10 SAN O

БРОНЯ: 3 очка из-за сюрреалистической силы страниц Короля в желтом, спрятанного в его одежде. Эта броня не уменьшается с помощью оружия, поражающего броню.

МОТИВЫ И РАССТРОЙСТВА: Считает, что он автор "Короля в желтом".

Навязчивая идея: Писать Короля Желтым снова и снова.

Навязчивая идея: Строить странные петушиные машины. Прерывистое взрывное расстройство (см. Руководство агента , стр. 70].

Обсессивно-компульсивное расстройство (см. Справочник агента, стр. 72].

НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 30%, Бдительность 40%, Легкая атлетика 20%, Искусство (Каллиграфия) 20%, Бюрократия 40%, Информатика 30%, Ремесло (Механика) 50%, Криминалистика 50%, Уклонение 40%, Вождение 50%, Огнестрельное оружие 50%, Первая помощь 20%, Криминалистика 60%, Тяжелая техника 25%, История 20%, ГУМАННОСТЬ 30%, закон 40%, Оружие ближнего боя

40%, Навигация 40%, Оккультные 20%, Убеждение 30%, Поиск 40%, Плавание 40%, Рукопашный бой 48%, Неестественные 10%.

АТИАК5: Пистолет Sig Saver P220 50%, урон 1 D10.

Невооруженный 48%, урон 1 D4-1 .

POSSESSIONS: Кошелек с удостоверением личности, полицейское удостоверение личности, кредитные карты, и страховые карточки.

Полицейский пистолет и кобура.

Старый медный ключ с филигранной буквой "B" и номером комнаты 61 6. (См. ПРИМЕР: Недостающая КОМНАТА на стр. 246]

Ключи от его машины и дома. Ключ-карта безопасности Emagico с надписью "МАРБАС" черными чернилами на клейкой ленте. Это скан -карта для дверей в доме Дорчестера.

Конверт, наполненный обгоревшими бумажными обрывками и пепел.

Маленькая серебряная коробочка для таблеток с вырезанным смеющимся лицом ребенка, которому выцарапали глаза. Внутри полдюжины гнилых и полусгнивших молочных зубов. Агент, который понимает, что он теряет 0/1 CAH от неестественного, если он видел, как Экоетер съел один из них. Тщательно пронумерованные и написанные от руки страницы с изображением короля в желтом, засунутые в его одежду.

МИМОХОДОМ СТРАННО: Барбас родился 30 августа 1955 года, в тот же день, когда открылась пьеса "Ее серая песня" (и закрылась вне Бродвея.

Строительство Медфордского дома Барбаса завершилось 21 мая 1924 года, в тот же день, когда на Манхэттене было завершено строительство здания Макалистар (тогда называвшегося домом Лундина). Это также день рождения Эмелин Ф. Фицрой, автора книги "Мир без дверей".

Херувим

Первоначально это была 6-метровая статуя херувима, похожего на ребенка > надев маску арлекина, Херувим теперь представляет собой тонкий шарнирный скелет из алюминия, стали и латуни. Он набит маховиками, противовесами и часовым механизмом, увенчан латунной головкой и крошечными детскими стрелками из бронзы. Он весит примерно 16 кг. Его ненужные части остаются в коробке в гостиной.

Херувим

Механическое чудовище

STR 13 CON 13 DEX 11 INT 8 POW 8 HP 13

БРОНЯ: См. МЕТАЛЛ, МАЛЕНЬКИЙ И БЫСТРЫЙ.

НАВЫКИ: Бдительность 50%, Атлетика 30%, Уклонение 40%, Оружие ближнего боя 60%, Скрытность 55%.

АТИАКИ: Мясницкий нож 60%, урон 1 D6,

Бронебойность 3.

НЕВОЗМОЖНЫЕ ШЕСТЕРНИ: Конструкция Херувима невозможна. Любой, кто исследует его оборудование, теряет 0/1d4 SAN от неестественного, поскольку понимает, что оно не питается ничем. Те, у кого Мастерство (Механика) 30% или выше, или кто делает бросок на +20%, автоматически сбрасывают бросок САН и получают +1 Порчу. Он вообще не должен быть в состоянии двигаться.

МЕЙАЛ: Херувим изготовлен из промышленного металла и цельной литой бронзы. Каждая атака, которая поражает и бросает нечетное число в качестве результата урона наносит только 1 урон. Даже нечетный бросок летальности наносит 1 урон, независимо от того, успешен он или нет. Херувим полностью невосприимчив к огню.

МАЛЕНЬКИЙ И БЫСТРЫЙ: Любая дальняя атака против Херувима составляет -20% благодаря своей скорости и небольшим размерам. В упор, если он участвует в ближнем бою, любая атака, которая не попадает в Херувима , вместо этого наносит половину урона его противнику в ближнем бою.

ПОТЕРЯ ЗДРАВОМЫСЛИЯ: 1/1d6 САН от неестественного.

Доктор Ричард Ф. Даллан,

администратор Дома в Дорчестере

Доктор Ричард Ф. Даллан впервые связался с Delta Green в 1979 году. Когда он был сертифицирован советом директоров в 1985 году, группа инвестировала в Даллана через подставное лицо, направляя деньги на лекарства на благотворительность, чтобы основать больницу для лечения посттравматического стрессового расстройства: Дорчестер Хаус.

Даллан выглядит нормальным, тихим и приземленным, но совершенно безумным. Хотя он не всегда знает об этом, он проводит большую часть своего времени в качестве слуги Короля в Желтом. Как и доктор Барбас, Даллан служит как Дельта Грин, так и силам Каркосы. В его сумасшедшем, раздвоенном сознании такое служение имеет смысл. Барбас мог бы назвать силу, которая движет Далланом, "даймонионом", но доктор Даллан больше не подвергает сомнению свои собственные мотивы. Кажется, что они исходят изнутри него.

Старшая медсестра Эстер Самигина заразила Даллана в мае. Когда полиция взяла его под контроль, Даллан, представившийся Дельтой Грин, вызвал Барбаса для расследования сфабрикованного исчезновения. Позже, когда настоящий Дельта Грин привлек команду Майкла Витвера для расследования странного поведения доктора Барбаса, Даллан и другие в доме в Дорчестере захватили их и усыпили.

тех пор как в мае 2015 года Даллан попал под влияние Короля в желтом, его навязчивые идеи приняли мрачный оборот. В течение дня жизнь идет своим чередом.

Но по ночам он начал "нырять", заходя как можно глубже в дом Дорчестера, дверь за дверью. Даллан пишет количество дверей на левой руке фломастером. Когда он впервые встречается с Агентами, это число составляет 143. Через маленькую дверь в самом глубоком месте Даллан недавно обнаружил лабиринт пещер, заполненных резными нишами. Каждый держит бутылку с надписью на ней. Подробности см. в "ЛАБИРИНТЕ ШЕПОТА" на стр. 300.

Даллан - высокий, дородный, лысеющий европеец с седыми короткими вьющимися волосами, которые почти исчезли на макушке, и длинной бородой и усами. Его очки слишком велики, черные и толстые, увеличивающие его глаза. Он носит подтяжки, брюки и рубашку с короткими рукавами, но без галстука. Иногда он надевает ветровку "Бос- тон Ред Сокс". Он всегда носит кроссовки. Его физическое присутствие пугает, но его личность спокойна и почтительна. При росте 2,01 метра он возвышается над своими пациентами, но он самоуничижителен, спокоен и уравновешен. Через несколько секунд даже те, кого пугает его физическое присутствие, чувствуют себя непринужденно благодаря естественному успокаивающему характеру его голоса.

Доктор Даллан, он же Форас

Неуравновешенный администратор дома в Дорчестере, 62 года , STR 17 CON 13 DEX 11 INT 12 POW 13 CHA 11 HP 1.5 WP 13 SAN O

МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Исследует ночь Мир каждый вечер.

Больше не спит, не ест и не болеет эффекты от этого.

Больше не покидает дом в Дорчестере.

·Собирает камни и камни для коллекции, которую он выставляет в своем кабинете.

НАВЫКИ: Антропология 20%, Бюрократия S0%, Информатика 20%, Криминология 30%, Уклонение 40%, Вождение 40%, Огнестрельное оружие 40%, Первая помощь 60%, Криминалистика 50%, Тяжелое оружие 20%, История 20%, ГУМАННОСТЬ 5С%, юриспруденция 30%, Медицина 60%, Оружие ближнего боя 50%, Оккультное 20%, Убеждение 50%, Аптека 50%, Психотерапия 55%, Наука (Биология) 60%, Поиск 30%, Хирургия 30%, Противоестественное 9%. АТИАКИ: Невооруженный 40%, урон 1D4+1.

ОБОРУДОВАНИЕ: Бумажник с удостоверением личности, кредитными картами и страховкой.

Ключи от его машины и кондоминиума.

Ключ-карта безопасности Emagico. Это сканирующая карта, которая открывает все двери в доме Дорчестера.

Билет на спектакль под названием "Ее серая песня" в театре "Шоубокс", 228, Западная 42-я улица, Чикаго, 30 августа 1955г. Хотя дата старая, билет выглядит новым.

Пластиковый пакет, наполненный финиками, палочками корицы, половинкой. съел печенье и грецкие орехи.

Маленькие, ничем не примечательные камни.

МИМОХОДОМ СТРАННО: доктор Даллан родился 3 февраля 1953 года, в тот же день, когда поместье Лундин - здание, которое в конечном итоге станет зданием Макаллистар, - - было куплено корпорацией "Стар".

Боевики

"Дельта Грин" Эти активы "Дельта Грин" были активированы, чтобы устранить агентов игроков как угрозу. Каждый из них видел бой и неестественное в действии. Двое из них (Дариус и Греугау) носят с собой пачки наличных со следами кокаина , чтобы подбросить Агентам в рамках плана, чтобы их убийства выглядели как наркопритон, по 6000 долларов каждый. Смотрите таблицу СТРЕЛКОВ DELTA GREEN на странице 239.

Дельта Зеленый стрелок

Просто делаю свою гребаную работу", возраст 35-59 лет·

STR 11 CON 11 DEX 13 INT 12 POW 12 CHA 9· HP 11 WP 1 2 SAN 60

БРОНЯ: Кевларовый жилет (Броня

3J. РАССТРОЙСТВА И АДАПТАЦИИ: Адаптирован к насилию.

НАВЫКИ: Бдительность 40%, Легкая атлетика 40%, Криминология 40%, Уклонение 40%, Вождение 40%, Огнестрельное оружие 50%, ХИТРОСТЬ 30%, Оружие ближнего боя 40%, Убеждение 40%, Поиск 40%, Скрытность 35%, Рукопашный бой 50%.

АТ1АКИ: пистолет Глок 17 50%, урон 1D10.

Пистолет-пулемет Mendoza HM-3 Bulldog 50%, Летальность 10%.

Невооруженный 50%, урон 1 D4-1.

>>> Боевики "Дельта Грин"

Имя	Описание	Справочная	Проходящий Мимо Странный
Фредерик Дариус,	латиноамериканец, 38 лет	информации Агент УБН, бывший военный, из Тампы, Флорида	Десять часов и бюрократическая проверка выясняют , что бабушка Дариуса - Антония Картер, жена давно умершего агента "Дельта Грин" Эрика К. Картер.
Доминик Геволтер	Белый мужчина, 59 лет	Отставной агент ФБР и морского пехотинца из Цинциннати, Чио,	что тесть Геволтера - Дэвид Лэнгфорд, единственный монтажник кабелей из "Ночных этажей".
Себастьян Греугау	Белый мужчина, 35 лет	Охранный подрядчик, бывший военный, из Омахи, штат Небраска	Пять часов и бюрократия выяснят , что Греугау - внук Луи Лама, автора "Библиотеки мечтателя".
Ретер Малек	Афроамериканец , мужчина, 36 лет	Почтовый инспектор и бывший армейский рейнджер из Цинциннати, штат Огайо	часов и бюрократический список выясняется, что во время учебы в аспирантуре Малек три года жил на 21 2 Восточной 32-й улице, Нью-Йорк, штат Нью -Йорк, прямо через дорогу от здания Macallistar.
Луиза Мазель	Испаноязычная женщина, 46 лет	Помощник юриста и отставной морской пехотинец из Монтаука, штат Нью-Йорк	Два часа и проверка бюрократии показывают , что Мазель однажды провел месяц в доме в Дорчестере после встречи с неестественным в 2008 году.
Кристи Белая	женщина, Маккендрикс, 44 года	Агент ФБР, бывший военный, из Лос -Анджелеса, Калифорния	Четыре часа и бюрократическая волокита выясняют, что Маккендрикс - дочь Кармен Вагнер, некогда литературного агента Роджера Каруна из "Ночных этажей".

Эдвард Дубронвик, он же "Мистер Эд "

Ночная медсестра в доме Дорчестера, мистер Эд не думает ни о прошлом, ни о будущем. Он просто упорствует от мгновения к мгновению, как животное. Если бы он задумался над этим, то быстро понял бы, что его воспоминания исчезли незадолго до того, как он пришел на работу в "больницу".

Мистер Эд - слуга, лакей и средство устрашения доктора Максимо Френда. Его неуклюжая фигура всегда каким-то образом находится в пределах слышимости доктора Френда, и этого более чем достаточно , чтобы заставить почти любого пересмотреть свое отношение к насилию.

Эд Дубронвик - огромный, свирепого вида кавказец. Его нос был давным-давно расплющен какой-то катастрофической травмой, Его узкие глаза косят на все подряд. У него не хватает двух передних зубов, как будто их давным-давно выбили. У него в петле на поясе "Томас", обрезанная бейсбольная бита, стреляющая свинцовым центром

Эдвард Дубронвик, он же "Мистер Эд"

Ночная медсестра в доме в Дорчестере, возраст , по-видимому, 3,5 года, 17 лет, 18 лет, 14 ЛЕТ, 13 лет, 10 лет, 6 лет, 18 лет, 10 ЮЮ лет, МОТИВАЦИЯ И РАССТРОЙСТВА: Адаптированы к насилию.

НАВЫКИ: Бдительность 60%, Атлетика 60%, Бюрократия 30%, Криминология 30%, Уклонение 50%, ГУМАННОСТЬ 50%, Оружие ближнего боя 80%, Убеждение 20%, Поиск 50%, Скрытность 35%, Рукопашный бой 60%, Неестественность 12%. АТИАК5: Безоружный 60%, урон 1D4+1. Бейсбольная бита 80%, урон 1D8+2.

5 ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ: ЗАСТРЯЛ: мистер Эд пойман на повторении образцы его прежней жизни. Он сопровождает пациентов на прием, он загоняет беспокойных пациентов в угол, а иногда избивает их до смерти. Пока кто-то новый не вступит с ним в контакт, вполне вероятно, что он выполняет одни и те же действия снова и снова.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ДВЕРИ: Благодаря силе Короля в Желтом мистер Эд всегда может найти выход из любого места.

он мог бы быть таким. Он обнаруживает скрытые проходы, потайные двери или даже двери, которых мгновение назад там не было. Другие могут последовать за ним, получив +1 к Коррупции, но вскоре они обнаруживают, что их прогрессу мешают препятствия. Мистер Эд имеет доступ ко всему Ночному миру. Он думает о доме в Дорчестере и обо всем, что с ним связано, просто как о "больнице". Он не замечает ничего предосудительного в этом или в том факте, что он не может уйти.

БЕСКОНЕЧНО: До тех пор, пока мистер Эд не найдет свою Бутылку Души или не встретит Короля в Желтом, он в некотором роде бессмертен. Однако он даже не подозревает о существовании таких вещей. мистер Эд так же хрупок, как и обычные люди, и может быть застрелен, зарезан, избит и сожжен с результатами , аналогичными тем, что есть в реальном мире (и все сопутствующие потери в здравом уме). Но через некоторое время он возвращается целым и невредимым.

Доктор Максимо Друг

Доктор Френд не помнит точно своего прошлого. Он знает только, что он врач, заведующий психиатрическим лечебным учреждением, все пациенты которого разделяют одну и ту же навязчивую идею: странная пьеса под названием "Король в желтом".

Когда-то он думал, что их рассказы о силе этой пьесы были чепухой. Теперь он уверен, что работа содержит секрет, который является ответом на все, конечно, он не может этого признать. Он должен исследовать пациентов окольным путем, чтобы выведать у них правду. Как только он найдет и прочтет "Короля в желтом" или сумеет собрать копию воедино, он уверен, что все станет ясно.

Доктор Френд - странный, шумный маленький белый человечек, постоянно одетый в костюм в тонкую полоску. Его лысая голова и тщательно ухоженная седая бородка лопатой придают ему комичный вид. Но его проницательные, наводящие вопросы, за которыми обычно следует завуалированное оскорбление, быстро устраняют юмор, очевидный в его внешности.

Доктор Френд

Ночной администратор дома в Дорчестере, возраст , по-видимому, 55 лет

STR 12 CON 12 DEX 12 INT 12 POW 12 CHA12
HP 12 WP 12 SAN O

МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Опрашивать пациентов с целью раскройте секреты Короля в Желтом. Одержимость: Найдите полную копию Короля в желтом цвете. НАВЫКИ: Бдительность 50%, Легкая атлетика 40%, Бюрократия 60%, Криминология 50%, Уклонение 50%, Вождение 30%, Первая помощь 50%, История (до 1950-х годов) 50%, ГУМАНИЗМ 70%, Медицина 55%, Оккультизм 40%, Убеждение 70%, Фармация 50%, Психотерапия 77%, Наука (Биология) 50%, Поиск 60%, Хирургия 50%, Рукопашный бой 40%, Неестественное 3%.

АТ1АКИ: Невооруженный 40%, урон 104-1.

ЗАСТРЯЛ: Доктор Френд пойман в ловушку повторяющихся шаблонов своей прежней жизни. Он лечит своих пациентов. Он ищет секреты Короля в Желтом. Он ищет смысл в своем существовании. Пока кто-то новый не вступит с ним в контакт, вполне вероятно, что он выполняет одни и те же действия снова и снова.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ДВЕРИ: Благодаря силе Короля в Желтом Друг всегда может найти выход, где бы он ни находился. Он обнаруживает скрытые проходы, потайные двери или даже двери, которых мгновение назад там не было. Другие могут последовать за ним, получив +1 к коррупции, но вскоре они обнаруживают, что их прогрессу препятствуют препятствия. У него есть доступ в отель Бродалбин, здание Макалистар и дом Дорчестера. Однако, поскольку для него все это "больница", он не может приводить людей с собой в такие места.

БЕСКОНЕЧНЫЙ: Пока доктор Френд не найдет и не прочтет Короля в Желтом, он в некотором роде бессмертен. Друг так же хрупок, как и обычные люди, и может быть застрелен, заколот, избит и сожжен с результатами, аналогичными тем, что происходят в реальном мире (и всеми сопутствующими потерями в здравом уме), но через некоторое время он возвращается невредимым.

МИМОХОДОМ СТРАННО: Поиск записей друга доктора Максимо показывает, что он был психиатром в больнице Бельвью в Нью-Йорке с 1950 по 1959 год. Он пропал без вести в августе 1959 года. В последний раз его видели, когда он брал напрокат маску и плащ в магазине костюмов, упомянув продавцу, что он присутствовал на "собрании". Его больше никогда не видели, и тело так и не было найдено.

Специальный агент УБН Рубен Хардрик

Хардрик вырос на овцеводческой ферме в Нью-Мексико. Получив степень по криминологии в Чикагском университете , он устроился на работу аналитиком в чикагское подразделение по борьбе с наркотиками. Позже он стал специальным агентом внутреннего отдела Феникса . Его часто назначают для проведения внутренних расследований. Это означает, что его не любят, но его начальство считает его ценным ресурсом.

Какие бы ужасы ни видел Хардрик, его никогда не завербуют в Дельта-Грин. Если он достигает своей критической точки, у него развивается диссоциативное расстройство, которое

приводит его к тому, что он убивает всех свидетелей чего-либо неестественного , а затем возвращается к своей "нормальной жизни", полностью блокируя событие. Однако его преступления остаются с ним , и в конце концов он убивает себя выстрелом из дробовика в лицо, одним из последних актов стирания.

Хардрик - простой и непритязательный европеец. Его волосы редеют, а лицо широкое и плоское. Он носит старомодные очки в авиаторской оправе. Несмотря на это, в его глазах есть напряженность и смелость, которые говорят о физическом насилии. Его пальцы и суставы часто опухают от занятий дзюдо. Он был чемпионом штата, что он не боится продемонстрировать в случае необходимости.

Специальный агент Хардрик

Ищейка УБН, 38 лет

STR 11 CON 11 DEX 14 INT 15 POW 12 CHA 10

HP 11 WP 12 SAN 60 КРИТИЧЕСКИЙ МОМЕНТ

48 МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Докопайтесь до сути Дело Майкла Уитвера.

Продвинуть его карьеру.

Защищать невинных.

НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 30%, Бдительность 50%, Археология 20%, Искусство (Рисование) 20%, Легкая атлетика 30%, Бюрократия 40%, Информатика 20%, Криминология 50%, Снос 20%, Вождение 50%, Огнестрельное оружие 50%, Криминалистика 30%, Иностранный язык (Испанский) 50%, ГУМАННОСТЬ 6С%, Закон 30%, Оружие ближнего боя 50%, Перехват 50%, Поиск 50%, Рукопашный бой 80%.

АТИАКИ: пистолет Глок 23 50%, урон 1D10.

Ремингтон 870 шолган 50%, урон 2D6.

Невооруженный 80%, урон 1 04-1 .

Лев

Лев - это смазанные стальные трубы, соединенные железными маховиками, шестеренками и небольшими коробками передач, которые выступают из его тонкого силуэта. Его "голова" представляет собой квадратную коробку передач в центре конструкции. На первый взгляд это похоже на внутренности гигантского перевернутого промышленного зонта без ткани или на вешалку для шляп оружейного класса . Основания шестов заканчиваются маленькими стальными трубками в форме полумесяца, срезанными под углом. Лев весит 220 кг.

Агент, приближающийся на расстояние одного метра от Льва, слышит отчетливый щелчок, а затем постоянно нарастающий жужжащий звук. Звук нарастает, усиливаясь, несмотря на то, что Лев не подключен к что угодно и не содержит видимого источника питания.. Когда он достигает высокой скорости, он разворачивается. Лев раскрывается на четырехточечных металлических лапах, как лунный спускаемый аппарат, и безжалостно нападает на всех, кроме своего создателя, доктора Элиаса Барбаса. Он наносит удар одной телескопической конечностью, скрытой в его форме до тех пор, пока она не будет развернута, или поражает цель своим огромным весом.

Лев способен к бессвязной, прыгающей походке с удивительной скоростью. Он издает ужасный грохот, и его ноги оставляют полумесяцные углубления в деревянном полу. Он может перепрыгнуть около четырех метров за один прыжок и "бежать" быстрее , чем медленно движущийся автомобиль. Он запускает себя через двери и. стены и преследует цели снаружи ночью. Однажды уничтоженный, он никогда не сможет быть повторно активирован.

Лев

Механическое чудовище

STR 35 CON 35 DEX 15 INT 8 POW 8:

HP 35 WP 8

БРОНЯ: См. СТАЛЬ.

НАВЫКИ: Бдительность 30%, Легкая атлетика 50%, Уклонение 20%, Рукопашный бой 50%.

АТ1АКИ: Пронзение 50%, урон 1D8+2,

Таран 50%, урон 2D6, Бронебойность 2. НЕ ПОДДАЕТСЯ ЛОВУШКЕ: Льва невозможно поймать в ловушку. Помещение его в комнату, или ограничения, или даже захоронение его под землей не в состоянии сдержать его. В тот момент, когда за ним никто не наблюдает и он больше не охотится, он возвращается в Каркосу, чтобы продолжить свою работу. Реализация этого стоит 0/1 SAN от un natural.

сталь: Лев изготовлен из промышленного металла. Каждая атака, которая поражает и бросает нечетное число в результате урона, наносит только 1 урон. Нечетный бросок летальности наносит 1 урон. Бросок с равномерной летальностью наносит 2D10 урона, независимо от того, удастся он или нет. Лев полностью невосприимчив к огню.

ПОТЕРЯ ЗДРАВОМЫСЛИЯ: 0/1d4 САН от неестественного.

Строительство Льва невозможно. Он ничем не питается. Он вообще не должен быть в состоянии двигаться. И все же это так. Изучение его механизмов после того, как вы увидели, что они функционируют , стоит 0/1 D4 SAN от неестественного. Те, у кого Ремесло (Механика) на уровне 30% или выше, или кто делает бросок на уровне +20%, автоматически проваливают этот САН-олл и получают +1 Повреждение.

Бумажный тигр

Бумажный тигр - это зверь, который бродит по Библиотеке, описанный на странице 224. По мере того как "день" в Библиотеке сменяется "ночью ", Бумажный Тигр набирает силу и размеры. Он снова сжимается, когда наступает "день".

Бумажный тигр выглядит четвероногим существом, состоящим из мокрой бумаги, похожим на постоянно меняющегося зверя из папье-маше, который никогда полностью не высыхает. Его «лицо" - это пасть из битого стекла, ржавых гвоздей и бритвенных лезвий, утопленных в разрушенной оболочке старых книг в кожаных переплетах. Он бежит вниз и убивает любого Агента , которого может. Как только он совершает убийство, он отказывается от того, чтобы питаться трупом.

Во всех своих проявлениях он боится огня. Он держится подальше от открытого пламени размером с зажженную спичку.

Бумажный тигр в "Ночи"

Около двух тонн

STR 35 CON 35 DEX 20 INT 10 POW 10 HP 35

АТАКА 5: Молот 55%, урон 2D8+2, Бронепробиваемость 1. Таран 55%, урон 1D8.

БРОНЯ: Смотрите БУМАГУ И МУСОР.

ПОТЕРЯ РАССУДКА: 1/1 D8 от неестественного.

Бумажный тигр в "Сумерках"

Около 250 кг

STR 18 CON 18 DEX 14 INT 10 POW 10 HP 18

АТАК 1: Молот 55%, урон 1D6+2, Бронепробиваемость 1. Таран 55%, урон 1D6.

БРОНЯ: Смотрите БУМАГУ И МУСОР.

ПОТЕРЯ РАССУДКА: 1/1 D6 от неестественного.

Бумажный тигр в "Дне"

Около 10 кг

STR 9 CON 9 DEX 12 INT 10 POW 10 HP

9 АТАК: Урон 55%, урон 1D4+1 .

БРОНЯ: См. БУМАГУ И МУСОР.

НАВЫКИ: Бдительность 55%, Атлетика 75%, Уклонение 20%, Рукопашный бой 5,5%.

ПОТЕРЯ РАССУДКА: 0/1 D4 от неестественного

Способности Бумажного Тигра во все времена

БУМАГА И МУСОР: Бумажный тигр невосприимчив к атакам с применением огнестрельного оружия (пули проходят сквозь него насквозь, даже смертельные атаки с применением огнестрельного оружия), но взрывчатые вещества и огонь - это совсем другое дело. Атаки со взрывчаткой дают полный эффект. Огонь наносит 2D6 урона за ход. Любой атаки огнем или взрывом достаточно, чтобы Бумажный Тигр немедленно убежал.

БЕЗНРАВСТВЕННЫЙ: Во время странного "дня" и "ночи" библиотеки Бумажный Тигр растет, катаясь по грудам уничтоженных книг и мусора. Если он "убит", то на следующем "рассвете" он появляется в своей наименьшей форме из разрушенных книг, чтобы снова охотиться за библиотекой.

Эстер Самигина, старшая медсестра

Эстер Самигина окончила Школу сестринского дела Бостонского университета в 1987 году. Она проработала весь, кроме первого года своей карьеры медсестры, в психиатрическом учреждении Дорчестер-Хаус. С 1997 года она была старшей медсестрой и считалась заместителем директора, доктора Даллана.

Самигина вышла замуж за своего мужа Филиппа в 1995 году, а их единственный сын Генри родился в 1999 году. В мае 2015 года она была скомпрометирована властью Короля в Желтом и теперь является одним из главных каналов , через которые Ночной мир заразил Дом Дорчес- тер. Ее семья и дом уже давно скомпрометированы.

Медсестра Эстер Самигина - резкая, умная и тихая женщина, у которой, похоже, все под контролем. На работе она всегда на задании и никогда не отдыхает. Она никогда не колеблется. Она называет всех полными именами. Пациенты цепляются за нее как за суррогатную мать, хотя она и не проявляет эмоций. Ни у кого нет ничего, кроме добрых слов, чтобы сказать о ней.

Она на самом деле ничего не знает о Дельта-Грин, но может показаться, что она знает.

Самигина широколицая и темноволосая, с пронзительными зелеными глазами, она тщательно следит за своей внешностью. Она носит медицинскую форму в рабочее время. В нерабочее время ее все еще часто можно увидеть в них под толстовкой или пуловером. Вне работы ее волосы всегда собраны в резинку для волос. Иногда ее можно увидеть с рюкзаком, помеченным серебряной ручкой и исписанным именами различных рэперов и музыкальных исполнителей. Внутри она хранит Покров Истины.

Медсестра Эстер Самигина, она же Самигина

Обреченная старшая медсестра Дома в Дорчестере, 49 лет , STR 8 CON 10 DEX 14 INT 13 POW 10 CHA 14 HP 9 WP 10 SAN 0

МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Работает над созданием костюмы для марионеток в Бродалбине.

Распространяет информацию о группе встреч и часто ходит туда.

Выдает себя за своего сына и мужа, используя: Плащ Истины. Больше не спит, не ест и не страдает от этого никакими вредными последствиями.

НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 30%, Бдительность 40%, Археология 20%, Легкая атлетика 50%, Бюрократия 40%, Информатика 20%, Криминология 20%, Уклонение 40%, Вождение 20%, Огнестрельное оружие 20%, Первая помощь 60%, Криминалистика 40%, Тяжелая техника 10%, История 10%, ГУМАНИЗМ 40%, Медицина 40%, Оружие ближнего боя 30%, Навигация 10%, Оккультизм 10%, Убеждение 60%, Фармация 45%, Психотерапия 40%, Наука (Биология) 40%, Поиск 40%, Хирургия 25%, Неестественное 5%.

АТАКИ: Невооруженный 40%, урон 1 D4-2.

Шприц 30%, урон 1, цель должна сделать бросок CON × 5 со скоростью -40% или упасть без сознания на один час.

ПЛАЩ ИСТИНЫ: Самигина обладает Плащом по правде говоря, странный неестественный артефакт. За один ход, если она наденет плащ, она может выглядеть как совершенная имитация своего мужа Филиппа или своего сына Генри. Подробности смотрите в "ПЛАЩЕ ИСТИНЫ" (НЕЕСТЕСТВЕННЫЙ АРТЕФАКТ) на странице 342.

Офелия Ситри, она же Билру, она же Ситри

Ситри, родилась в Тампе, штат Флорида, и училась там в Американском институте красоты. Она работала маникюршей и парикмахером на полставки в Тампе в течение шести лет, прежде чем переехать со своим парнем. в Лас-Вегас, штат Невада. Их роман закончился плохо и серьезно осложнил ее отношения с семьей. Позже в том же году она встретила Майкла Витвера, агента УБН, и, казалось, наконец-то ее жизнь вошла в нужное русло. Она не знала, что Витвер был оперативником "Дельта Грин" и что это повлечет за собой. Теперь ее жизнь превратилась в руины. Ее окружает тончайшая оболочка нормальности. В любой момент она может разлететься вдребезги, открыв ее как парикмахера- убийцу.

Ситри - маленькая, красивая латиноамериканка с. вьющиеся черные волосы и большие зеленые глаза. Она всегда тратила много времени на свою внешность, но эта забота о себе отходит на второй план, поскольку ее мир все больше соответствует Каркозе. Агенты с поиском на уровне 30% или выше или с броском +20% замечают грязь у нее под ногтями и пятна на рукавах и штанинах. Те, у кого HUMINT составляет 30% или выше, или кто делает бросок на +20%, могут сказать, что Ситри глубоко отвлечен. Она кажется мечтательной, счастливой и странно стремящейся к чему-то. Она не излучает угрозы до тех пор, пока не достанет из сумочки злобный нож и не попытается перерезать Агенту горло.

Офелия Ситри, она же Битру, она же Ситри

Парикмахер по совместительству и исследователь Каркосы, 29 лет , STR 8 CON 14 DEX 12 INT 12 POW 11 CHA 15 HP 11 WP 11 SAN 4 МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Копать под нее дом, пока она не найдет ответ.

Чтобы избежать захвата.

Чтобы найти ее жениха.

Паранойя (см. страницу 71 Руководства агента). НАВЫКИ: Бухгалтерия 20%, Бдительность 50%, Легкая атлетика 50%, Искусство (Парикмахерское искусство) 50%, Бюрократия 1:0%, Информатика 20%, Ремесло (Добыча полезных ископаемых) 20%, Криминология 50%, Маскировка 30%, Уклонение 40%, Вождение 50%, Огнестрельное оружие 20%, Первая помощь 10%, Иностранный язык (Испанский) 20%, История 30%, Знание 4С%, Оружие ближнего боя 50%, Навигация 50%, Оккультное 10%, Убеждение 50%, Поиск 20%, Скрытность 50%, Плавание 40%, Неестественное 9%.

АТИАКИ: Полковник Болдок боевой нож паттена 1880 года выпуска 50%, урон 106-1, Бронебойность 3.

Невооруженный 40%, урон 1 D4-2.

СНАРЯЖЕНИЕ: Кошелек.

Использованный рулон вощеной бумаги с тремя наклейками, помеченными Желтым знаком. Когда-то в нем было 100 печатных наклеек. Остальные были размещены в случайных точках по всему городу.

Большой, злобно зазубренный боевой нож полковника Болдока образца 1880 года (старинный, хотя и выглядит новым и в хорошем состоянии).

Два стручка растения Мелония в маленьком стакане флакон (см. МЕЛОНИЯ (НЕЕСТЕСТВЕННОЕ РАСТЕНИЕ И ЛЕКАРСТВЕННОЕ СРЕДСТВО) оп страница 345].

Эмалированная жестяная банка с логотипом " Непревзойденные сказочные торты Peak, Frean и Co.". Внутри мелко

МГ

раздробленный черный камень, измельченный в порошок до консистенции, похожей на грязь. В нем похоронены шестнадцать костей детских пальцев, только что очищенных, как будто мышцы и плоть были обглоданы. ФорениЗИКи 20%+ или успешный бросок показывают, что каждая кость принадлежит отдельному ребенку. Это стоит 0/1 САН-Франциско.

МИМОХОДОМ СТРАННО: Офелия Ситри родилась 2 ноября 1986 года, в тот же день, когда "Психическое здоровье на рабочем месте и за его пределами" Девона Гринбрайера было (предположительно) напечатано "Грольер Интернэшнл".

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1d4 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил проверку SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН , увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в Желтом знаке на стр. 347.

Мистер Уайлд (Эд Милер Вист ночью), он же Гизон

, Житель Ночного Мира и Нью-Йорка , которого никогда не было, прошлое мистера Уайлда - его собственное. Белый, мужчина среднего возраста, Уайлд низкорослого телосложения размером с десятилетнего мальчика. У него пожелтевший цвет лица, деформированная голова и покрытое шрамами лицо.

Он носит накладные восковые уши поверх разрушенных клапанов там, где когда-то были уши. Уайльд, тем не менее, излучает атмосферу физической опасности. У него мускулистые руки, и его ловкость очевидна по его гибким движениям.

Мистер Уайлд, он же Гизон

Ремонтник Репутации, возраст , по-видимому,
40 лет, 1.5 CON 1.5 DEX 12 INT 17 POW 17 CHA 5
HP 1.5 WP 1 7 SAN O

МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Компульсивно собирает и каталогизирует информацию о людях.

Вынужден служить Баэлю, хотя понятия не имеет, почему, и его это возмущает.

Прежде всего, служить и найти Короля в Желтом.

НАВЫКИ: Бухгалтерия 40%, Бдительность 95%, Археология 10%, Легкая атлетика 70%, Бюрократия 60%, Криминология 40%, Уклонение 60%, Огнестрельное оружие 10%, История 20%, ГУМАННОСТЬ 99%, Оружие ближнего боя 50%, Навигация 50%, Оккультные науки 50%, Убеждение 20%, Аптека 20%, Поиск 50%, Скрытность 45%, Рукопашный бой 75%, Неестественность 12%.

АТАКИ: Невооруженный 75%, урон 1 D4.

ЗАСТРЯЛ: Уайлд пойман в ловушку повторяющихся шаблонов своей прежней жизни. Он собирает информацию и сопоставляет ее. Он посылает агентов для осуществления своих планов, записывая все в свою Книгу репутации. Пока кто-то новый не вступит с ним в контакт, вполне вероятно, что он выполняет одни и те же действия снова и снова.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ДВЕРИ: Благодаря силе короля в Желтый, Уайлд всегда может найти выход, где бы он ни был. Он обнаруживает скрытые проходы, потайные двери или даже двери, которых мгновение назад там не было. Другие могут последовать за ним, получив +1 к коррупции, но вскоре они обнаруживают, что их прогрессу препятствуют препятствия. Уайлд имеет доступ ко всему Ночному миру. Он полностью осознает свое положение и расположение Каркозы, Ночного Мира и Земли. У него есть доступ в Пропавшую комнату, на Ночные этажи Макалистера и в Дом Дорчестера, но он не может приводить людей с собой в такие места.

БЕСКОНЕЧНЫЙ: Пока Уайльд не найдет свою Бутылку Души или не встретит Короля в Желтом, он в некотором роде бессмертен. Уайльд так же хрупок, как и обычные люди, и может быть застрелен, заколот, избит и сожжен с результатами, аналогичными тем, что есть в реальном мире (и всеми сопутствующими потерями в здравом уме), но через некоторое время он возвращается невредимым.

ГДЕ МОЯ БУТЫЛКА?: Уайльд одержим идеей найти свою Бутылку Души в лабиринте Шепота, но знает, что сам он эту бутылку не найдет. Вместо этого другие должны найти его и принести ему. Уайльд обречен ждать приглашения на маскарад, которое, как он боится , никогда не состоится.

Эд Милер Вист (Мистер Уайлд днем), он же Гизон,

родился в 1994 году, Вист несколько знаменит. Любой, кто увидит его, может сделать бросок удачи на уровне -20%. В случае успеха они признают его виновным в убийствах "Бедного маленького богатого мальчика", которые месяцами освещались в национальных новостях . Его жизнь до убийств содержала мало интересного. После убийств его жизнь была поглощена бесконечными судебными процессами, судебными разбирательствами, заключениями и оценками.

Вист отчасти имитирует поведение двойника , который заменяет его ночью, странного существа , известного как мистер Уайлд. Но Вист не имеет никакого реального представления о существовании этого дубликата. Он упорствует в заблуждении, что он, только он, присутствует здесь днем и ночью.

Вист - молодой белый мужчина, высокий, но костлявый и сгорбленный. У него квадратные, чрезмерно белые зубы и редеющие светлые волосы, зачесанные на лысину. Он всегда носит больничную пижаму с пляжными ботинками и носит маленькую потрепанную кожаную книжку , в которой часто пишет. (Иногда эту книгу можно найти на полках квартиры Мишель Ванфиц в здании Макал- листар; см. Книги ВАНФИЦА на стр. 92.)

Эд Милер Вист, он же Гизон

Стадия куколки Ремонтника Репутаций, 21 год

STR 10 CON 10 DEX 10 INT 17 POW 17 CHA 14

HP 10 WP 17 SAN 0

МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Навязчиво собирает и каталогизирует информацию о людях.

Вынужден служить Тимоти Бэлу, хотя понятия не имеет почему и возмущается этим.

Его охватывает чувство, что он упускает что-то важное, что происходит ночью.

НАВЫКИ: Бухгалтерия 50%, Бдительность 75%, Археология 30%, Легкая атлетика 20%, Бюрократия 70%, 40%, Криминология 30%, Уклонение 30%, Огнестрельное оружие 30%, История 60%, ГУМАННОСТЬ 90%, Оружие ближнего боя 30%, Навигация 30%, Оккультные 40%, Убеждение 40%, Аптека 30%, Психотерапия 30%, Поиск 60%, Рукопашный бой 40%, Неестественное 8%. АТАКИ: Безоружный 40%, урон 1D4-1.

Специальный агент DEA Майкл Витвер, он же агент Вега

Витвер, родился в кубино-американской семье в Тампа , штат Флорида. После нескольких юношеских заигрываний с законом (его задерживали за хулиганство и другие мелкие правонарушения) он стал молодежным волонтером в местном полицейском управлении. Это привело к любви к правоохранительным органам. Он получил степень по криминологии в Университете Майами в 2002 году и провел три года в качестве полицейского в Гейнсвилле, прежде чем поступил на службу в Управление по борьбе с наркотиками.

Витвер классически красив и излучает холодную властность во всех ситуациях, кроме самых хаотичных. Он всегда в своей "униформе", прекрасно сшитом деловом костюме, галстуке, подтяжках и наплечной кобуре. Он часто носит темные солнцезащитные очки.

Специальный агент Витвер, он же агент Вега

Пропавший агент УБН, 35 лет

STR 12 CON 12 DEX 12 INT 11 POW 12 CHA 13

HP 12 WP 1 2 SAN 44 ТОЧКА РАЗРЫВА 32

СВЯЗИ: Офелия Ситри (жених), 10

Эвелин Витвер-Грант (мать), 12

МОТИВАЦИЙ И РАССТРОЙСТВ: Одержима желанием узнать правду о Короле в желтом. НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 22%, Внимательность 40%, Легкая атлетика 55%, Бюрократия 30%, Информатика 40%, Криминология 50%, Вождение 56%, Огнестрельное оружие 52%, Криминалистика 40%, Иностранный язык (Французский) 50%, ЮМОР 55%, Юриспруденция 35%, Убеждение 60%, Поиск 50%, Рукопашный бой 50%.

АТИАКИ: пистолет Глок 23, 50%, урон 1 D10.

Невооруженный 50%, урон 1 D4-1.

Уходите:
Пропавшая комната

КАМИЛЛА: Тогда взгляните за рампой лунного света На обращенные вверх
лица, потерянные в изумлении. Почему здесь? Почему именно сейчас?

КАССИЛЬДА: Чтобы они могли познать радость от замысла автора
и уверенность, обретенную в заслуженном выходе.

-"Король в желтом", Акт II, сцена 2

Выход: Пропавшая комната

Отель Boxer - достопримечательность Вест

-Энда Бостона, построенный в 1904 году в классическом плоском стиле. Отремонтированный в 2015 году, он пользуется все большей популярностью. Это также место, где команда Delta Green во главе с агентом Вегой (Специальный агент DEA Майкл Витвер) повесила свою шляпу в конце июня 2015г., перед их захватом и заключением в тюрьму в доме в Дорчестере.

Witness: Это Напугало Меня

Команда оставалась вместе в комнате 616, пока они следовали за доктором Барбасом по Бостону, разрабатывая план по его задержанию или устранению. Во время расследования они собрали улики, артефакты и элементы из Каркозы и неосознанно заразили свою комнату силой Короля в Желтом. К счастью, комната исчезла из обычного мира.

Почти.

Недостающий Лим - это входная обратная косая черта

Внутри Пропавшей комнаты

В комнате есть две двуспальные кровати и раскладной диван. В нем есть телевизор с плоским экраном на комоде, зарядная станция / радио-часы, две прикроватные лампы, верхний свет, кондиционер и шторы. За занавесками нет окна, только бесшовная поверхность безобидных обоев в цветочек. Странное отсутствие окон вызывает в комнате чувство клаустрофобии.

Ванная комната сверкает белизной, с новыми полотенцами (помеченными буквой "B") и новым запечатанным мылом. Здесь пахнет свежей уборкой, хотя никто из персонала не был в этой комнате уже несколько недель. Врзранем?

Поиск пропавшей комнаты

Агенты могут найти все следующее , тщательно обыскав комнату в течение получаса.

МНЕНИЕ: Поиск пропавшей комнаты

Подсказки о местонахождении пропавшей комнаты можно найти во второй спальне доктора Барбаса: на помеченном мобильном телефоне и на скомканной "шпаргалке" на полу.

Агенты с уровнем коррупции 2+, которые ищут в отеле Boxer номер 616 и проваливают проверку в САН-франциско после долгих поисков, возвращаются в коридор, который, как они могли поклясться, был пуст несколько минут назад. Они теряют 1 САН от неестественного и находят комнату 61 6.

Агенты, обыскивающие шестой этаж, у которых есть спутниковый телефон, и которые устанавливают соединение между номером * 61 и комнатой 616 и набирают номер, слышат телефонный звонок из соседней комнаты, даже если их номер D или 1. Они находят дверь в ранее пустом коридоре, получают +1 Порчу и теряют 1 САН от неестественного.

Для всех остальных комната перестала существовать. Из -за силы Каркозы никто из персонала этого не заметил. Для них этого просто никогда не было. Его отсутствие кажется им совершенно естественным.

Соседние комнаты на противоположной стороне коридора шестого этажа пронумерованы 611, 613, 615, 617 и 619. Комнаты на той же стороне, что и 61 6, пронумерованы 61 4, 618, 620 и 622. Только для тех, кто может видеть комнату 61 6, и для всех, кто с ними, она находится между 614 и 61 8.

В отличие от других дверей, у нее есть замочная скважина вместо замка с карточкой -ключом. Единственный ключ от двери найден в карманах Барбаса, богато украшенный латунный ключ, помеченный филигранной буквой "Б".

Дверь может быть взломана с помощью теста STRx5 или открыта с помощью специальной подготовки по отмычкам, с мастерством (Слесарь) на уровне 30% или выше или с успешным броском на +20%.

Подсказка: Библия

Библия Гидеона лежит в мусорной корзине. При неудачном поиске это выглядит как обычная Библия.

В случае успеха Агент замечает, что начиная с трех четвертей пути, в середине страницы, книга кажется чем-то вроде отчета разведки.

Шрифт и макет не меняются. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Агенты, знакомые с досье Deuxième Bureau, распознают текст. Он содержит полные копии Le Roi en jaune на французском и Король в Желтом на английском, Ты Моя киска и Ее?

Подсказка: Скомканная салфетка

Скомканная толстая салфетка была выброшена в корзину для мусора. От него пахнет вином. Развернув его, можно увидеть золотые инициалы в углу: "GBR", которые кажутся агентам знакомыми. Тот, кто делает бросок размером 5 × 5, узнает его , если он из ресторана Gateway Bridges (или из " Ночных этажей". Смотрите ДИАГРАММЫ на стр. 75). Это стоит 0/1 САН от неестественного. Команда Витвера привезла его из разведывательной поездки.

Не продолжайте доверять Этим, Амброй, Чтобы сделать больше, пожалуйста-

Ключ к разгадке: Досье Deuxième Bureau

Помеченная копия досье Deuxième Bureau находится в маленьком кожаном саквояже в ящике стола, на котором стоит телевизор.Ка четнос.

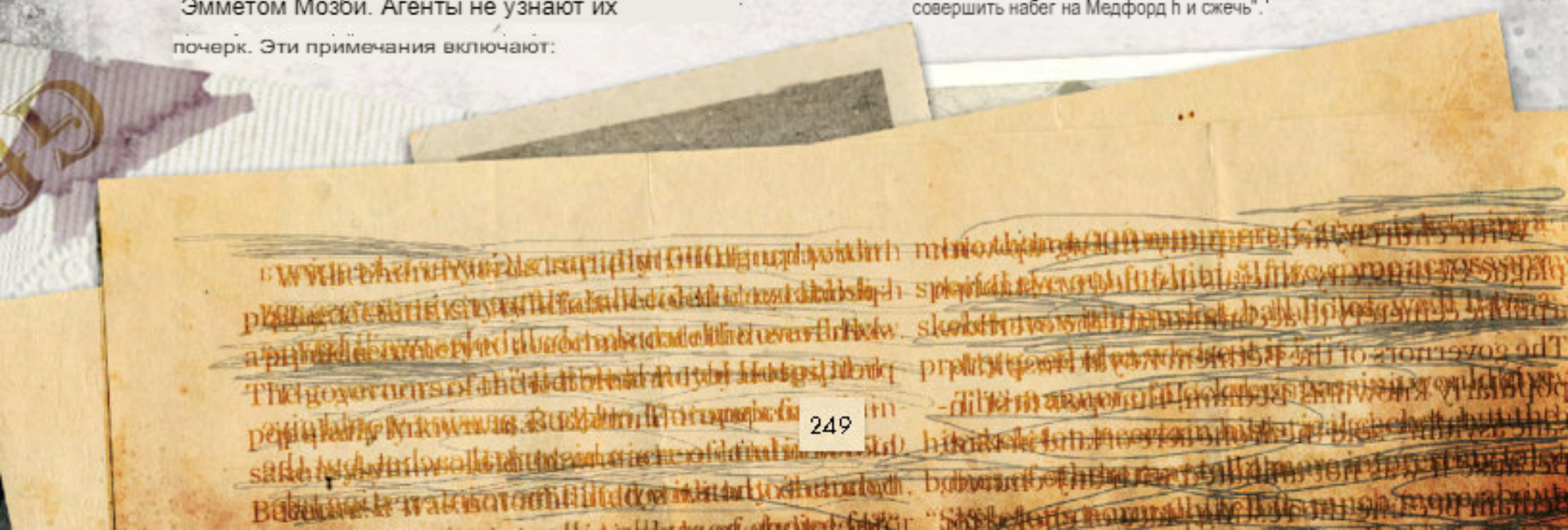
В файле много фотографий, новостных статей на английском, французском и немецком языках, а также репортажей с участием Le Roi en jaune, в него входят две полные копии пьесы, напечатанные на машинке, одна на английском и одна на французском языках. Многие страницы помечены штампом "ДЕЛЬТА ГРИН" и датированы 1951 годом. Последние рукописные заметки в файлах можно выделить, если потратить шесть часов на чтение всего файла. Заметки были написаны Уитвером и Эмметом Мозби. Агенты не узнают их почерк. Эти примечания включают:

»ПОЧЕРК Витвера: рукописная записка на цветной распечатке фотографии Эммета Мозби. В записке написано: "Медфорд, 5 июля". Мозби одет в устаревший костюм. Он приземистый, с коротко подстриженной прядью волос и маленькими узкими глазами. Он несет чемодан. Он указан как " оперативник разведки» в других, более старых файлах с грифом "ДЕЛЬТА ГРИН". На фотографии стоит штамп: " ПРОПАЛ БЕЗ ВЕСТИ В ОКТЯБРЕ 1951 года". Пропал без вести

»ПОЧЕРК МОЗБИ: Репродукция очень старой черно-белой фотографии с пометкой "с.1895" и наклейкой с куском клейкой ленты, на которой написано: "Марбас". На фотографии изображены два актера в пантомиме, одетые в парчовые костюмы с оборками и маленькие шляпы, похожие на фески. Один - высокий афроамериканец, другая - бледная белая женщина. Эта женщина неизвестна Агентам, хотя она соответствует описанию женщины, которую видели в доме Барбаса (см. стр. 155). Этот человек явно Барбас. Агенты, владеющие искусством (архитектурой) на уровне +20%, или у которых есть История на уровне 40% , знают, что фотография, скорее всего, сделана в Париже примерно в 1895 году. Те, у кого Ant (фотография) на уровне 20% или выше, или кто делает рулон на уровне +20%, знают, что это фотоэмульсионная репродукция. старого снимка 20-го века , сделанная на сухих стеклянных пластинах. Фотография выглядит подлинной и старой. Видеть это стоит 0/1 САН от неестественного.

» ПИСЬМО ВИТВЕРА: В разделе пьесы, касающемся снов, есть примечание: "запад. wndw во время сна?"

» ПИСЬМО ВИТВЕРА: Заметки нацарапаны на последнем листе бумаги в файле: "Слова копируют сами себя". "Позвони О." "Делаешь книги в доме?" "Даллан- 9 8 июля". "Булава, – электрошокер, галстук на молнии, положить в D h, затем совершить набег на Медфорд h и сжечь".



Подсказка: Карточка-ключ

На этой серой пластиковой карточке-ключе, найденной в ящике приставного столика, сбоку выбит небольшой логотип: "EMAGICO". В одном углу есть небольшое отверстие, где она может быть прикреплена к петле для ремня. Агенты с поиском на уровне 30% или выше или которые делают бросок на уровне +20%, замечают , что один угол карты поцарапан и испачкан фрагментами красной краски. Эта карта-ключ открывает все двери в психиатрическом учреждении Дорчестер-Хаус Поиск "EMAGICO" в Интернете показывает, что это крупная компания, которая производит карточные ключи и замки для тюрем, медицинских учреждений и промышленных объектов. У него тысячи клиентов, и это тупик, если только у Обработчика нет других идей.

Подсказка: Маска и Халат из папье-маше В ящике комода - это маска и серебряная мантия из Encounter Group. Маска плохо сделана из папье-маше, с одной серебряной проволокой, чтобы удерживать ее на лице. Выражение лица непроницаемо. Иногда кажется, что он улыбается, иногда смущен. Халат сделан из серебристого пластика и закрывает все тело.

Подсказка: Телефон

Кнопочный телефон в номере выглядит обычным , хотя и несколько старомодным. Попытка позвонить на стойку регистрации или по внешней линии завершается неудачей. Набрав *69 для последнего набранного номера, спутниковый телефон зазвонит. Странно, но перезвон со спутникового телефона с номером 616 не приводит к тому, что телефон в номере звонит.

НЕЕМИЯ 11

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

THE INFECTIOUS FILE

483

Файл Deuxième Bureau, найденный командой Delta Green из багажника машины доктора Барбаса или в Пропавшей комнате, странен и опасен. Страх перед распространением Короля в желтом, наряду с паранойей предыдущей команды Delta Green, сделал его чем-то большим, чем просто пачка бумаг и фотографий в папке. Теперь он является переносчиком инфекции.

Всякий раз, когда файл физически касается чего-то, на чем есть надпись (номер двери, телефонный аппарат, часы, татуировка; похоже, это не меняет другие документы в чемодане), он перезаписывает эти слова словами из файла. Например, на настольной лампе в пропавшей комнате однажды было написано "USB", "ВКЛ/ВЫКЛ" и "Собственность Halton Ltd". На этих ярлыках теперь написано "Исполнитель" и "оригинальная пьеса", фраза со страницы 12 досье бюро. Витвер поднес папку к лампе, и слова изменились незаметно для него. Позже, когда это было обнаружено, Витвер протестировал его, прикоснувшись файлом к Библии Гидеона, и стал свидетелем последствий изменения. Именно поэтому цифры на циферблате часов Витвера (хранящихся в доме в Дорчестере в кабинете доктора Даллана) гласят "A.L.O.N.G.T.H.E.S.H.O.R.".

Когда файл изменяет текст, он всегда соответствует шрифту и расположению текста, который он заменяет. Он всегда делает это вне поля зрения, когда объект остается незамеченным. Результат этого легко воспроизводимого эффекта стоит 0/1 САН от неестественного при первом его наблюдении.

DIE THOU, UNSUNG, AS

Агенты с бдительностью 30% или выше или с броском +20% слышат приглушенный телефонный звонок за западной стеной. После двух гудков он замолкает, когда на другом конце спутникового телефона раздается голос. См . EXEUNT: ГОЛОС НА ЛИНИИ на странице 149.

Те, кто слушает, прижав ухо к западной стене, могут слышать, как кто-то разговаривает в этой комнате, пока продолжается разговор по спутниковому телефону. Если они обыщут соседний номер в отеле "Боксер", там никого не будет.

Broadview Is On the Other Side, I think.

Подсказка: Очищенные пятна крови , проверяющие комнату с помощью криминалистов на 30% или выше, или с броском на + 20%, показывают, что весьма вероятно , что кто-то был застрелен в основной зоне, возможно, лежа на полу. Затем жертву оттащили к западной стене над кондиционером высотой до бедра, как будто тело каким-то образом втянули в стену. Ни одна капля крови не видна невооруженным глазом, но ультрафиолетовое излучение и другие методы позволяют обнаружить узоры брызг на потолке и невидимые пятна на ковре. Небольшие следы крови можно обнаружить на самых краях занавесок, как будто они были отдернуты в момент насилия.

Сенева утонула на сцене, здесь.

Пребывание в Пропавшей комнате

Глупых агентов может привлечь идея остаться в пропавшей комнате или даже использовать ее в качестве оперативной базы. Это было бы серьезной ошибкой. Комната была запятнана властью Короля в Желтом. Те, кто в нем, особенно те, кто в нем один, даже на мгновение, рискуют ужасным разоблачением. Примеры представлены ниже.

Коррупция 2

Агент слышит, как кто-то в ванной. Если они не приближаются, звуки готовящегося человека продолжаются и продолжаются. Заглянув в дверную щель, Агент может заметить не в фокусе женщину, отражающуюся в зеркале, залитую кровью. Это стоит 0/1 D4 CAH от насилия. В тот момент, когда они прикасаются к двери в ванную, Агент обнаруживает, что она пуста. Это стоит 0/1 CAH от неестественного.

Размещение

Adrene, Is that you, my dear?

Коррупция 3

Агент вздрагивает от звука коробки, внезапно упавшей на ковер в комнате, вне поля зрения. Они поворачиваются и видят посреди комнаты картонную коробку, появившуюся, по-видимому, из ниоткуда. Он заполнен всякой всячиной: иностранными бумагами, старыми радиоприемниками, металлической скобой для ног. Внизу две дюжины полароидных снимков стены святилища из квартиры Эбигейл Райт (см. КВАРТИРУ И СВЯТИЛИЩЕ АБИГАЛЬ на стр. 74). Агенты. Агенты, пережившие "Ночные этажи", теряют 0/104 САН от беспомощности.

В тот момент, когда Агенты заканчивают рыться в коробке, они слышат, как со скрипом закрывается дверь ванной. Они мельком замечают мужчину в двухцветном костюме, несущего картонную коробку в ванную. Черты его лица расплываются. Коробка на полу исчезла, и в ванной никого нет. Это стоит 0/14 САН от tmms ~~tural~~.

, которые Амброз использовал для перемещения реквизита

Коррупция 4

Агент поворачивается и видит женщину на полу, рядом с задернутыми шторами у западной стены. Ее голова была раздроблена огнестрельным ранением, череп расколот, как тыква. Кровь и мозги повсюду. Сильный запах пороха. Агент понимает, что они держат пистолет, из ствола которого струится дым. Это стоит 1/110 САН от насилия. Когда кто-нибудь входит в комнату или Агент выходит, пистолет и тело исчезают. вануш

исчезает исчезает исчезает исчезает исчезает исчезает исчезает исчезает исчезать исчезать исчезать исчезать исчезать исчезать

Коррупция 5 исчезать исчезать исчезать исчезать исчезать исчезать исчезать исчезать

Агент поворачивается и видит огромную, раскрашенную, похожую на бутафорскую дверь дверь в середине комнаты. Мгновение назад его там не было. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Это похоже на декорацию из пьесы о королевской семье. Она легко открывается. Если Агент войдет в дверь или обойдет ее, когда они повернутся назад, там не будет подпорной двери. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного.

Те, кто подслушивает у двери, слышат, как мужчина читает по сценарию и говорит разными голосами. Это стоит 0/1 САН от неестественного, так как по другую сторону двери никого нет. Те, кто читал "Короля в желтом", узнают строки из него. Наконец, более громкий голос кричит: "Десять минут, Декрейг", - и голос замолкает. Голос никогда не возвращается.

He found the stage but missed the mark.

Коррупция 6

Агент видит, как на стене напротив ванной движется смутная тень. Мгновение спустя в ванной загорелся свет. Тень гуманоидна, но неестественно неуклюжа, и при ее движении слышен глухой щелкающий звук бамбука. Те, кто проверяет ванную, обнаруживают собственную марионетку в натуральную величину (идентичную по одежде и внешнему виду), свисающую с веревок на потолке. Это внезапно бросается на них, отражая их позицию. Он исчезает, как только касается их. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного.

Когда Агент выходит из ванной, маленькая лавандовая книжка в твердом переплете скользит по кафельному полу к краю ванной. Кто (или что) положил его туда, не видно. Это копия Libro Secretoron Mani- festa (см. стр. 348). В ванной никого нет. Эта тоже стоит 0/1 САН от естественной услуга

-to -the Bookshop?

Коррупция 7

Агент вздрагивает от звука аплодисментов аудитории за закрытой дверью шкафа. Это звучит как 50 или более человек. Звук исходит из маленькой металлической решетки внутри шкафа. Вскоре все стихает до полной тишины.

Сняв решетку, можно увидеть узкую металлическую шахту, уходящую в темноту. Через мгновение после того, как решетка снята, можно услышать, как ребенок плачет или смеется. Любой агент с STR 11 или ниже достаточно мал, чтобы войти в шахту. Если Агент входит, он видит призрачно-белое лицо с тенями для глаз, смутно различимое в темноте. Он шепчет: "Подойди и посмотри". Это стоит 0/1 САН от неестественного. Фонарики и другие источники света не могут осветить так далеко в туннеле, открывая лишь смутные очертания лица.

Если Агент делает бросок Аленмесса, они понимают, что что-то едва видимое, извилистое и щупальцевидное, извивается и скользит за призрачным лицом в темноте. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного.

Если Агент ползет к забою, он находит решетку на дне шахты. Далеко внизу виден театр. На сцене ребенок в желто-синем наряде, в маске клоуна, танцует с бумажным драконом. (Смотрите СЦЕНУ, ДРАКОНА И КЛОУНА на странице 228.) Внезапно на сцену выбегают темные фигуры.

Но этот шпионаж обрывается, когда неумолимые теневые конечности внутри шахты смыкаются на Агенте.

Агенту разрешается использовать два рулона размером 5 × 5, поскольку они захватываются щупальцами, соединенными с фарфоровой поверхностью в затемненной шахте. Это стоит 0/1 D4 SAN от неестественного. За каждый неудачный бросок STR Агент получает 1D6 урона. Если оба броска завершатся неудачей или Агент будет убит, Агент будет потерян навсегда.

Исправление 8

В комнате раздается оглушительно громкий звук гонга . Источник не может быть найден. Это стоит 0/1 CAH от неестественного. Отдаленные барабаны и флейты слышны как будто в другой комнате. Они становятся все ближе. А чувство страха наполняет Агента.Если Агент немедленно покинет комнату, шумы и ощущения исчезнут.

Если Агент остается в комнате, события развиваются по очереди. Занавес на западной стене развевается на повороте 1. На 2-м ходу густая, сиропообразная, похожая на воду. жидкость выливается на пол из-за занавески, что стоит 0/1 CAH от неестественного. На 3-м повороте забинтованная рука просовывается сквозь занавеску. На 4-м ходу Агент встречает Короля в Желтом (см. стр. 340). На 5-м. ходу король снимает свою маску, что стоит 1 D10/1D100 CAH от неестественного. Если Агент попадает в CAH, они исчезают в комнате, их тело никогда не находят, и никаких следов наводнения не остается.

Западная стена и Окно мечты

Агенты, которые спят в комнате, могут открыть "окно сновидений", которое загадочно упоминается в заметках Витвера. Этот портал находится в западной стене. Это появляется только тогда, когда кто-то спит и видит сны в комнате , а другие бодрствуют, чтобы засвидетельствовать это.

Те, кто бодрствует в комнате, в то время как кто-то другой видит сны, видят ручейки воды, бегущие под занавесками, закрывающими западную стену. Агенты, которые раздвигают занавески, сталкиваются с ужасающим зрелищем. В центре стены каким-то образом собирается лужа, похожая на быстрое серебро . Она распространяется наружу по мере того, как спящий продолжает дремать. Наблюдение за этим стоит 0/1d4 САН от неестественного. Времы - это ммдервальер.

Через десять минут ртуть заполнила большой прямоугольник в форме окна, рассчитанного на это пространство. Ртуть медленно рассеивается, пока по другую сторону стены не становится виден темный, не в фокусе гостиничный номер . Эта зеркальная комната похожа на комнату, в которой находятся Агенты, но выглядит старше.. Хотя он колышется и колышется, как если смотреть на дно бассейна, многое в нем можно разглядеть. На одной из кроватей лежит раскрытый кожаный чемодан. (путешественник Освальда с крапчатыми зелеными боками). Телефон в комнате старый, высокий, в форме колокола. Сообщение о безопасности на задней стороне двери комнаты содержит одно большое слово вверху. (Агент с поиском по адресу 50% или выше, или кто делает бросок, читает слово как "БРОДАЛЬБИН".) На столе стоит дорожная пишущая машинка.. Рукопись сложена стопкой рядом с пишущей машинкой.

Те, кто входит в окно мечты, получают +1 вознаграждение. Жидкость, по-видимому, представляет собой воду, и для перемещения в дальнюю комнату Агенту требуется задержать дыхание и плыть. Для перемещения по комнате требуются плавательные броски. Агент может попытаться выполнить общее количество бросков плавания, равное их CON, прежде чем они будут заблокированы. (См . "УДУШЕНИЕ" на стр. 62 Руководства агента). Агент может подплыть к потолку или перевернуться, оторвав ноги от земли. Предметы и люди , обитающие в комнате, не ведут себя так, как будто находятся под водой.

Агенты, достаточно глупые, чтобы набрать * 616 по спутниковому телефону, когда окно мечты открыто, видят, как высокая худая фигура быстро входит в комнату мечты после первого звонка. Он одет в потрепанную зеленовато-золотую мантию с капюшоном. Эта фигура входит и поворачивается, пряча лицо, и садится на кровать спиной к окну сна. Он движется так, как будто находится на открытом воздухе, а не в воде. Он всегда берет трубку после второго звонка.

Если Агент находится в комнате мечты, когда появляется эта фигура, случаются плохие вещи. В тот момент, когда фигура входит, вода через несколько секунд затуманивается, и две комнаты больше не видны друг другу. Агент в комнате мечты должен сделать бросок Удачи. В случае неудачи они теряют 1D100 SAN из-за неестественного. В случае успеха они теряют 1 D10 SAN от неестественного. Агенты, которые временно сходят с ума, выпадают из окна сна, бормоча: "Без маски, без маски". Они пытаются убежать, пока их не усмирят. THE SATELLITE PHONE RINGS HERE...

Действие Внутри Окна Мечты Катится, Нужно	
Плыть к рукописи , и пишущая машинка, и обратно	1 Катится туда, , 1 обратно
Плывет к чемодану и обратно:	, 1 Катится туда, , 1 обратно
Плывет к двери обратно :	, 2 Катится туда, и , 2 обратно

Те, кто ударил О САН, выпадают из окна мечты, убежденные, что все в комнате были. заменены незнакомцами, одетыми в идеальные, бесшовные маски поверх их реальных черт, и что эти люди здесь, чтобы убить их. Эти маски должны быть насильственно сняты. Обработчик должен поощрять игрока , чей Агент нанес удар О САНУ, разыграть этот бой в меру своих возможностей, убить и разоблачить всех злоумышленников . После этого они становятся собственностью Обработчика.

Если Агент, спящий в комнате 616, просыпается - если издается какой-либо значительный шум или спящий каким-либо иным образом потревожен - портал мгновенно исчезает. Если Агент находится "в воде", когда это происходит, он теряется. С этого момента спящий Агент может видеть их во сне очень ярко . Жестокие обработчики могли бы заставить их "вымыться" где-нибудь позже в ходе кампании, возможно, на берегу озера Хали в Каркозе.

Подсказка: Документы и типограф

Документы представляют собой обновленную расшифровку во , что было сказано по спутниковому телефону (стоимость 0/1 САН от беспомощности), а также фрагменты пьесы. Это пьеса, которую агенты могут вспомнить из "Ночных этажей" (см. ПЬЕСУ на стр. 79). Осознание этого стоит 0/14 САН от беспомощности. Вода не оказывает никакого воздействия на бумагу.

Пишущая машинка - Ремингтон-Реметт 1929 года выпуска. Он кажется новым и не подверженным влиянию "воды". Он полностью работоспособен. Если Агенты решат украсть его, они могут передать его через окно мечты, сделав бросок ex- tra Swim. Он становится проводником мыслей Короля в Желтом и его слуг. Точный характер их сообщений остается за Обработчиком.

Итак, Моу кланарист Из Вука.

Подсказка: Чемодан

Чемодан - "Освальд Тревелер" 1930 года выпуска, изготовленный из кожи с резинкой, в идеальном состоянии. Он выглядит совершенно новым, за исключением имени "Джей ЛИНЦ", написанного на внутренней стороне. в нем хранится новая мужская одежда 1930-х годов. It2, где Lins

пишут (будут писать) Пьеса.

Подсказка: Телефон Телефон:

представляет собой модель, соответствующую 1930-м годам. Он непригоден для использования теми, кто "плавает" в комнате. шнур Its может быть вырван из стены с помощью рулона STRx5; при каждой попытке используется один доступный рулон для плавания. Если это сделано, на спутниковый телефон Агентов больше не отвечает голос, а вместо этого воспроизводится звук "не в порядке". Сменные спутниковые телефоны работают нормально.

Ключ к разгадке: Дверь и табличка

Дверь заперта снаружи и не может быть открыта Агентом. Имя в верхней части сообщения о безопасности на задней стороне двери можно легко прочитать с близкого расстояния. Вверху написано "ОТЕЛЬ БРОДАЛЬБИН". Под ним множество крошечных надписей без пробелов, похожих на какие-то сложные инструкции. Чтение крошечного текста расходует один доступный рулон для плавания.

Начало его гласит:

вдоль ракурса, когда волны разбиваются о скалы,
за ними скрывается тень длиной в каркосас,
переходящая в ночь

Сообщение о безопасности - это все содержимое Короля в желтом, для того чтобы снять сообщение о безопасности в рамке с задней стороны двери, требуется бросок STRx5. Каждая попытка. использует один доступный бросок для плавания.

Часть третья:

Как Карта

, сделанная из кожи

КАССИЛЬДА: То, что охотится на нас, делает нас целыми.

КАМИЛЛА: Пой, сестра. Избавься от этой меланхолии.

КАССИЛЬДА: Смерть - это своего рода песня, которую поют все, кроме одного раза.

- "Король в желтом", Акт I, Сцена 1

Часть третья:

Как Карта, Сделанная из кожи

* Как человек, сделанный из кожи" - это операция Delta Green , действие которой разворачивается в обычном мире зимой 2015 года и в местах за пределами мира, где время не имеет большого значения. Игроки берут на себя роли Агентов, отчаянно пытающихся найти решение своего проклятого существования, преследуемых Дельта Грин и постоянно притягиваемых силой, известной как Король в Желтом.

Фон

Агенты подобрались слишком близко к власти Короля в Желтом, и их существование обречено на провал. Сейчас идет обратный отсчет до того, как произойдет одна из трех вещей: их поглотят силы, которых они не понимают; они станут Повторителями, навсегда запертыми в Ночных Мирах, или они найдут путь наружу.

Сбежав из дома в Дорчестере, Агенты возвращаются в не совсем правильную реальность. На первый взгляд все кажется нормальным. Но для агентов, которые знают, как смотреть, ясно, что мир уже не тот, каким он был когда-то.

Меланхолия и ужас, вызванные пьесой Король в желтом - это не психологическая реакция на навязчивую прозу. Те, кого коснулся Король, видят "реальный" мир насквозь. Пьеса, существа, которые ее преследуют, и люди, которые ее прочитали и служат ей , каким-то образом являются единственными реальными вещами. Мир человечества - это не что иное, как отвлекающий маневр. Время, место, порядок и здравомыслие - это тени, отбрасываемые прожекторами. пьесы, которая продолжается и продолжается вечно. Пьеса. - это колесо вечности, на котором вращается весь мир.

Для агентов, которые так близко подошли к этой истине, возвращение к нормальной жизни больше не является вариантом.

Вескем -к -цифрам

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:

Этапы "Как карта, сделанная из кожи"

"Как карта, сделанная из кожи" - это о том, кем игроки считают своих Агентов, а также о том, как они раскрывают, куда им нужно идти: отель Бродальбин, лабиринт Шепота и дальше, в Каркосу. Этот переход пробуждает старую угрозу - команду Delta Green STATIC. Он был потерян в 1955 году из-за той самой силы, которой он должен был противостоять, но он все еще каким-то образом выполняет свой мандат: уничтожать тех, кто подвергается воздействию Короля в желтом. Операция разворачивается в четыре этапа, или действия, если хотите:

- БЕГЛЕЦЫ: Агенты просыпаются в бегах от правоохранительных органов, от Короля в желтом и от Дельты Грин. Они беглецы, разыскиваемые за преступления, как реальные, так и вымышленные. Дельта Грин считает , что они представляют угрозу безопасности. Слуги короля стремятся украсть их секреты. Каждому Агенту дается зрение или сила, которые позволяют ему видеть секретный путь в Каркосу.
- ЭТОТ РУШАЩИЙСЯ МИР: Мир не такой, каким его оставили Агенты. Даже когда они выглядят, трещины и разрывы открываются во лжи, называемой реальностью, и обнажают гнилую, невозможную правду внутри. Агенты вскоре обнаруживают, что контакт с их Узами заражает этих людей силой Каркозы. Чем больше они цепляются за слабую надежду, которую дает реальность, тем больше она рушится и отпадает.
- Ответ: Агенты могут сдаться или найти способ глубже проникнуть в тайны Короля в Желтом. Если они "приходят с холода", Дельта Грин пытается их устранить. Если они пускаются в бега, их слабое понимание реальности ускользает, но их путь вперед - их единственное спасение - становится яснее.
- СТАТИКА: Агенты понимают, что за ними следят. Кульминацией этого становится противостояние с членами статической команды Delta Green 1955 года: неестественными охотниками, которые никогда не могут умереть по-настоящему. В кульминационном противостоянии Агенты находят тайный путь через закулисье мира к отелю Бродальбин.

До тех пор, пока Агентам не удастся найти дорогу в Каркосу, их вечно преследуют призраки.

Что за кто-то может изолировать себя?

лучше всего, это Флемпорап, как побег

фон реанти или человек, который полностью отказался от самти,

от реальности или от человека, который полностью потерял рассудок.

Они могут прятаться только в каком-то подобии порядка реальности.

и утешение, чтобы скрыть ложность существования.

Король все еще охотится на них, Тхервон'а

на их стороне.

эскей

Sap2

Что, если Агенты каким-то образом изолируют себя? В лучшем случае это временное бегство, подобное бегству от реальности человека, который полностью потерял рассудок. Они могут только спрятаться в какой-то иллюзии реальности, порядка и комфорта, чтобы скрыть ложность существования. Король все еще охотится на них.

Сами по себе они долго не протянут. Lvery escape - это просто азид.

Дары и озарения

Переход Агентов из зеркальной версии Дома в Дорчестере предоставил им доступ к способностям и проницательности, присущим только существам Ночного Мира. Это относится и ко всем заменяющим агентам. Каждый Агент получает один Подарок и одно Понимание. Подарок изменяет Агента или мир вокруг Агента. Проницательность дает доступ к секретной информации.

Чтобы назначить их, Обработчик может либо дважды бросить 1D100 + Corruption для каждого Агента и дать им один Подарок и одно Понимание, либо выбрать по одному из каждой колонки для каждого Агента. Лучше всего, если каждый Агент обладает уникальным Даром и уникальным Пониманием.

Эти способности проявляются не сразу. Они должны быть обнаружены в ходе игры.

>>> Подарки и идеи

Рулон	Подарок	Проницательность
01-10	ЛЕГКО ЗАБЫВАЕТСЯ: Агент ни на кого не похож. Даже их забывчивость ничем не примечательна. Они отходят на второй план. Если они не атакуют, все броски поиска, оповещения против них составляют -20%. На фотографиях и на пленке лицо Агента всегда выглядит бесформенным размытым пятном.	Дополнительные услуги: Агент повсюду замечает "дополнительных услуг", людей, которые кажутся плохо подготовленными к длительному пребыванию в каком-либо районе, одетых так, чтобы выглядеть небрежно в почти очевидных костюмах. Попытка удивить таких статистов (в дополнение к добавлению +1) застает их бездельничающими и заставляет поспешно вернуться к своему занятию. (Это стоит 0/1 CAH от беспомощности. Никто не признает никакой непристойности. Такие дополнительные услуги могут привести Агента к подсказкам или скрытым местам.
11–20	РЕЖИМ ОЖИДАНИЯ: Агент больше не ест и не пьет и не страдает от этого никакими вредными последствиями.	EATINIG ИСЧЕЗ: В ролике INTx5 Агент понимает, что он или она не видели ни одного человека, который ел или пил, даже в Интернете или по телевизору, с момента их возвращения из дома в Дорчестере. Это стоит SO / 1 CAH от неестественного. Если они упоминают об этом кому-либо, они получают +1 к коррупции и внезапно начинают видеть, как люди нормально едят и пьют.
21–30	МОЯ КОПИЯ: У Агента всегда есть копия Короля в желтом переплете с красным переплетом. (См. КРАСНЫЙ БОК on стр. 348.) Этот тонкий объем почему-то всегда при них. Если его украли, он появляется снова, и украденная копия исчезает, что стоит 0/1 SAN от неестественного. Если его выбросить, он каким-то образом мгновенно возвращается обратно.	ЖИЗНЬ НА СЦЕНЕ: Агент видит местные эквиваленты сцен из "Короля в желтом", спонтанно разыгрывающихся в окружающем мире. Выберите фрагменты из введения к главам в этой книге. Речь людей современна , и тематика меняется, но конфликты из пьесы можно увидеть повсюду. (Это стоит 0/1 CAH от неестественного.) Вопрос любого из этих людей, знают ли они игру , добавляет +1 к коррупции. Конечно, они этого не делают.

>>>Подарки и знаки отличия (продолжение)

Рулон	Подарок	Проницательность
31–40	ДЛЯ КАРКОЗЫ: Агент всегда может найти элементы Каркозы, если у него будет достаточно времени. Их просто тянет к ним. Они находят книги, потайные ходы, скрытые артефакты и предметы, относящиеся к Королю в Желтом, всегда случайно. Обработчик должен использовать это как способ передачи информации этому игроку.	Сны: Агент постоянно видит сны о подземном каменном лабиринте и о том, чтобы найти бутылку с постоянно темнеющими слоями хрусталя. Бутылка закупорена пробкой, запечатана расплавленным желтым воском и помечена Желтым знаком. Если Агент делает бросок Удачи при пробуждении, он вспоминает имя на бутылке "ДЖЕЙСИ ЛИНЦ" и получает +1 Порчу.
41–50	БЕСКОНЕЧНЫЕ ДВЕРИ: Агент всегда может найти выход из заточения, обнаружив потайной ход, ключ или потайную дверь, даже если мгновение назад пути туда не было. (Это стоит 0/1 D4 SAN от неестественного. J Другие могут последовать за ними, получив +1 Повреждение. Оглядываясь назад, такие пассажи кажутся очевидными. кт. ДАллан.	ВЫХОД: Агент (и только Агент) видит периферийным зрением людей, выходящих или входящих в странные проходы . Они могут заметить, как продавец идет в заднюю часть магазина, забирается в подвесной шкаф и закрывает его за собой. Когда шкаф проверен, они исчезли. Подтверждение такого странного события стоит 4 0/1[САН от беспомощности и добавляет +1 к Коррупции.
51–60	Зеркала: Зеркала - это поры странного, жидкого царства, которое может привести в причудливые места. (Подробные сведения о образце см. В разделе НАСТЕННОЕ ЗЕРКАЛО на стр. 196. J Имеет ли Агент какой-либо контроль над тем, куда ведет зеркало, зависит от Обработчика. Путешествие в зеркало добавляет +1 к повреждению и стоит 0/1 D4 САН-САНот беспомощности. Любое движение или попытка сосредоточиться на нем приводит к его исчезновению. Если задать от неестественного. В противном случае для Агента это так же просто, как войти в дверь. Отдай маленькому НенДи.	ПРИЗРАК: Агент понимает, что чем дольше они смотрят в зеркало, тем более чужими они начинают себя чувствовать. Через час они видят движение по краям отражения. Размытая фигура стоит позади них, не в фокусе. Это стоит D//1D4 какой-нибудь вопрос о Короле в Желтом, он ответит правдиво, каркающим монотонным голосом. Его можно вызывать много раз, но каждый раз это добавляет +1 к повреждению.
61–70	ДЕМОНЫ: Агент инстинктивно знает, где и когда найти любого из 72 демонов Арс Гостии. (См. предварительный ВЫЗОВ PRIMEUMATON) на стр. 351.J Им не нужно использовать заклинание, чтобы связаться с ними, но они могут связаться с каждым из них только один раз, и Агент получает + 1 Повреждение каждый раз. Когда Агент встречает их, при неудачном броске SAN 0/1D4 у них есть смутное представление об индивидуальных возможностях демона. нью-Йорк.	Инструкции: Агент иногда слышит мужской голос, который больше никто не может услышать. Если Агент встречался с Тимоти Бэлом (описано на стр. 236), бросок INTx5 распознает его голос. Похоже, он отдает приказы или команды неназванным лицам. Примеры см. в разделе "КОРОЛЬ БАЭЛЬ, ПАЦИЕНТ, НОЧЬЮ" на стр. 219. Это стоит 0/1 D4 САН от беспомощности.
71–80	СВЕТ: Все, на что воздействует Король Желтого цвета, кажется освещенным спектральным светом, соизмеримым со степенью власти или влияния, которое Король оказывает на него. Если ничего существенного не видно, Агент видит призрачный след, ведущий к ближайшему затронутому объекту. Агенты, на которых воздействует этот свет, кажутся тем более ярко освещенными, чем выше их рейтинг коррупции. Обработчик должен использовать это как способ передачи информации этому игроку.	СТРУНЫ: У Агента постоянная галлюцинация , что люди на расстоянии 200 или более метров - это марионетки, подвешенные на веревках, которые , кажется, поднимаются и исчезают в воздухе. Это стоит 1/1 D6 SAN от неестественного. Попытка преследовать их добавляет +1 к коррупции. Те, за кем следят, оказываются нормальными людьми без привязанностей, в которых нет ничего странного.

>>> Подарки и идеи (продолжение)

Рулон	Подарок	Проницательность
81–90	Послания: Агент получает записки, видит случайные граффити и обнаруживает сообщения по всему миру, которые, по-видимому, имеют отношение к Королю в желтом. Эти послания, кажется, освещаются изнутри магией, отмечая их важность. Для всех остальных они выглядят как мусор. Каждое сообщение, подтвержденное другим Агентом как мусор, обходится обладателю дара в 0/1 САН от беспомощности. Обработчик должен использовать это как способ передачи информации этому игроку.	ПОВСЮДУ: Агент продолжает видеть фрагменты текста и рекламы, которые описывают или намекают на то, что они испытывают. Они включают телевизор и видят рекламу фильма "Пленник семьи Рейал". На обложке газеты написано: "КОРОЛЬ ПРЕТЕНДУЕТ НА ТРОН, НЕСМОТРЯ НА СЕМЕЙНЫЙ СПОР". Имя Агента всегда видно в этих фрагментах или рядом с ними. Они есть повсюду, но при ближайшем рассмотрении кажутся совершенно обыденными. Первый раз, когда это происходит, стоит 1 // 1D6 САН от беспомощности. Попытка поиска таких фрагментов добавляет +1 к повреждению.
91 или выше	ПОВТОРЕНИЕ: Агент получает все способности Ретранслятора, за исключением ЗАСТРЯВШЕГО. (См. Раздел ПОВТОРИТЕЛИ на стр. 341 .J	БУДУЩЕЕ: Агент наполнен совершенной уверенностью. Если они не найдут бутылку автора "Короля в желтом", не отправятся во дворец в Каркозе и не найдут там Эбигейл Райт, они станут призраками, вечно бродящими по Ночному миру. Ничто не истинно, кроме того, что "наружу" - это "через". Эта реализация стоит 0/1d6 САН от беспомощности и добавляет +1 к коррупции.

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1 D4 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил бросок SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН, увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в ЖЕЛТОМ знаке I на стр. 347.

Направления действий

"Как карта, сделанная из кожи" - это открытая операция, и есть много путей и подсказок, которые нужно использовать. Но вскоре становится ясно, что на самом деле есть только один путь вперед. На самом деле, в конечном счете, вся реальность меняется сама по себе, чтобы направить Агентов в этом направлении.

Опыт агентов будет приправлен встречами со СТАТИЧЕСКОЙ командой, агентами "Дельта Грин ", которые давным-давно преследовали силы Каркосы. Подробности см. на странице 275 STATIC cn.

Расположение местности

Независимо от того, сколько времени Агенты провели в Ночном Мире Дома в Дорчестере , с тех пор, как они вошли в него, прошла всего одна ночь. Любой предмет, который исчез , когда они вошли в Ночной Мир, будет при них, когда они вернутся. Кроме того, все, что они оставили в "реальном мире", остается. Их гостиничные номера, где они прятали улики и заметки, и все остальное находится там, где они это оставили, нетронутым. Обеспечение безопасности таких предметов на первый взгляд является простым делом. В первую очередь

День 1: Тишина

В тот первый день ничего об Агентах нельзя было найти ни в новостях, ни в Интернете. Они могут пожелать потратить целый день на восстановление WP и HP, но Обработчик должен отметить, как Агенты возвращают свои вещи, на каком транспортном средстве они прибывают и сколько проблем они создают. Когда начнется розыск, любая из этих зацепок может погубить Агентов.

День 2: Разыскивается

На второй день Дельта Грин и полиция, предупрежденные доктором Далланом, начинают охоту на Агентов. Даже если доктор Даллан был устранен ранее, он появляется снова, ничуть не потрепанный. Через двадцать четыре часа после их побега из Дома в Дорчестере Агенты появились во всех газетах, Интернете и местных новостях. Все отчеты рассказывают одну и ту же историю:

Агенты - сбежавшие психически больные, которые считаются опасными, поскольку жестоко напали на нескольких сотрудников в Дорчестер-Хаузе. Их имена, возраст и внешность точны, но нет упоминания об их статусе сотрудников правоохранительных органов (если они есть), есть фотография каждого Агента, стоящего с пустым выражением лица, одетого в обычную одежду. (В списке поиска отмечается , что каждый Агент несет предмет, похожий на бутылку, обрезанный обрезкой фотографии.) Никто из Агентов не помнит, чтобы делал эту конкретную фотографию, хотя она выглядит совершенно реальной и недавней. Это стоит 0/1 SAN от wmatsral.

Доктор Даллан связался с Дельта Грин, которая ничего не знает о странностях Дома в Дорчестере, чтобы выследить агентов-мошенников, которые, как утверждает Даллан , появились на объекте и причинили всевозможные неприятности. Дельта Грин предполагает, что это та же самая группа , которую должна была ликвидировать их бостонская команда по убийствам. (См . Засаду в торговом центре TRIVELINIC на стр. 166.) Дельта Грин придумала легенду о том, что Агенты - жестокие психически больные, сбежавшие из-под стражи. Это служит двойной цели. Заключение Агентов в тюрьму в качестве психиатрических пациентов требует меньшего количества процессуальных сложностей, чем преследование и заключение их в тюрьму за преступления, и менее рискованно, чем их убийство. И никто не поверит ничему, что скажут Агенты. (лев Не #любовь. лерт-те Хоспрте.

День 3: Наблюдали

На третий день после побега Агентов их охотники распространились повсюду. Гостиничные номера Агентов, кредитные карты, банковские карты, транспортные средства и известные мобильные телефоны контролируются Delta Green, как и их облигации. Дельта Грин направила много агентов в район Бостона, чтобы справиться с этой угрозой.

Каждое использование мобильного телефона, банковского счета или онлайн -профиля, а также каждое посещение известного места требует броска удачи. В случае успеха Агент обнаруживает оперативников Delta Green, наблюдающих за местоположением или подъезжающих на арендованной машине, или обнаруживает их по телефону или в онлайн -активности. Если выпадение удачи терпит неудачу, Агенты будут удивлены "командой почтового индекса Delta Green" (см. Команду почтового индекса Delta Green на стр. 282).

Агенты, перемещающиеся в районе Бостона без маскировки (при успешном броске Маскировки, который необходимо производить один раз в день), имеют большие шансы

быть замеченным публикой. Каждый час Агенты должны делать бросок Удачи, чтобы избежать внимания. Если это не удается, Агенты привлекают внимание общественности. Люди начинают фотографировать их и снимать на видео. Через 2D6 минут подъезжает полиция и пытается их задержать. На ощупь агенты не замечают внимания и не получают предупреждения до прибытия полиции.

За пределами Бостона Агенты защищены от обнаружения полицией, если только они не совершают серьезных преступлений.

Попытка забронировать билет на автобус, поезд или самолет с отслеживаемым именем или кредитной картой приводит к тому, что 10 полицейских ждут Агента в пункте въезда. В аэропорту это означает, что Агенты пройдут через систему безопасности и, скорее всего, останутся без оружия , когда поймут, что находятся в опасности.

В рушащемся мире

Нет возврата к нормальной жизни. Чем дольше Агенты остаются в этом "реальном" мире, тем больше вещей указывает им на отель Бродальбин. Каждое место , куда они идут, и каждый человек, которого они встречают, извергает указания на то, где и как они должны следовать записке Эбигейл Райт. (См. "ЗАВОДНОЙ РЕБЕНОК" И "НИОТ" на стр. 234.)

МНЕНИЕ: Обретение Новых Расстройств

У Агентов нет времени простоя из-за "Множества тайных лиц", нет шансов на домашнюю сцену, где они могут перегруппироваться и где могут проявиться новые беспорядки. Срочность их путешествия в Кар- коса запрещает перегруппировку и восстановление. Это не мешает Агентам сходить с ума. Каждый Агент, достигший критической точки во время "Тома секретных лиц" , получает новое расстройство во время "как Карта, сделанная из кожи". Это начинает проявляться в первый раз, когда Агент засыпает (или пытается заснуть, но не может), как зуд в мозгу. Он быстро становится сильнее. После двух или трех ночей, или двух или трех особенно тяжелых столкновений, расстройство вступило в полную силу.

»Шкаф заполнен заголовком письма "Отель Бродальбин" , покрытым нацарапанными заметками.

» Безобидный разговор превращается в историю о убегая в отель Бродальбин, чтобы найти "бутылку", хотя говорящий понятия не имеет, почему.

» Курьер с вежливым лицом доставляет большую плоскую порцию- лио заполнен чертежами реконструкции отеля Бродальбин. Каждый помечен буквой "А". Дарибонди' ". » Телефонные звонки преследуют Агента, указывая, что у них есть бронь в отеле Бродальбин на определенные даты для участия в "Маскараде". Попытки узнать местоположение отеля всегда терпят неудачу, потому что звонящий резко меняет тему.

Если отследить номер телефона, то окажется , что это номер телефона дома детства Агента.

Вы всегда знали, что закончите там , и в конце концов окажется, что мир рушится в сложности до тех пор, пока каждый человек, место и предмет не будут запятнаны Королем в Желтом. С течением времени эти признаки становятся все более и более ясными. Агенты, которые сопротивляются этому пути, получают только больше направление с большей ясностью.

»Их снова навещает Заводной Ребенок. » Сотрудники мистера Уайлда, Ремонтника Представительств, подталкивают их записками, угрозами и странные просьбы.

»Появляется сам король.

Агенты, которые отворачиваются, не имеют никакой надежды на спасение.

Это постоянно растущее чувство угрозы и важности подталкивает повествование к отелю Бродальбин.

Cor
связывающийся с облигациями

, Связываться с Облигацией лично очень рискованно
с 3-го дня и далее. Власти ведут активный поиск
Агентов. Если эта Связь известна Дельта Грин, они
будут там. Применяется бросок удачи, как описано в разделе
ДЕНЬ 3: ПРОСМОТРЕНО На странице 262.

Агенты, достаточно глупые, чтобы раскрыть свои связи в
игре "Король в желтом" или "Желтый знак", вскоре
теряют эту связь при загадочных обстоятельствах. (См .
ИССЛЕДОВАНИЕ СИТРИ И ПЕЧАЛЬНЫЙ СЛУЧАЙ ЭМИЛИ ХАРРИС На
стр. 209.) Потеря Связи в этих обстоятельствах,
когда очевидно, что Агент несет ответственность, стоит
1/1 D8 SAN от беспомощности.

Вот несколько примеров того, как терроризировать ваших игроков.
Не стесняйтесь включать свои собственные.

Призрачные электронные

письма Агент, который связывается с Бондом через Интернет
, поражен неожиданным сообщением об ошибке: " Не удалось
отправить это электронное письмо". Открывая папку черновиков, вы
обнаруживаете электронное письмо, адресованное Бонду, содержащее
пять страниц текста из пьесы "Король в желтом".

Проверка папки "Отправленные" обнаруживает множество других
подобных электронных писем, по-видимому, отправленных Агентом их
Связи и другим лицам, содержащих большую часть Короля в желтом цвете.
Другие электронные письма могут включать сообщения мертвым агентам
после того, как они были убиты, чтобы встретиться с членами группы
, помогающими создать новую главу в городе, где
живет Бонд, или в интернет-типографии, где продаются
плакаты с желтыми вывесками и одежда. Агент не помнит
, чтобы делал что-либо из этого. Это стоит 0/1 D4 CAH от
беспомощности. Крепость, 1 час так Тememсер.

Вечеринка

Агент называет Залог. Разговор кажется
нормальным, но Агент слышит звуки вечеринки, которые
становятся все громче по мере продолжения разговора. Ближе к концу
разговора Связь едва слышна
из-за шума. Что бы ни говорилось, Бонд отрицает, что слышал
такие звуки. Как раз перед тем, как они повесят трубку, Агент слышит
, как кто-то кричит: "СНИМИТЕ МАСКУ! СНЯТЬ МАСКУ!" Это
стоит 0/1 CAH от беспомощности.

Если Агент идет к Облигации лично, он
слышит эти звуки по соседству. Независимо от того, какое действие
предпринято, источник этого шума не может быть обнаружен
. Никто другой этого не слышит. Это стоит 0/1 CAH от
беспомощности. Теперь гораздо ближе к ма... злазиверане

Дублеры

Во время разговора с Бондом по телефону Агент должен
сделать бросок IINT ×5. В случае успеха они замечают
что-то не так в голосе. Если Бонду задают
вопрос, чтобы подтвердить его личность, он делает паузу,
а затем отвечает правильно, и за мгновение до того, как он
ответит, Ролл оповещения слышит голос, шепчущий Бонду. Эта
стоит 0/1 CAH от беспомощности.

Если Агент лично встречается со своей Связью, это , безусловно,
не их Связь. На первый взгляд они кажутся одинаковыми: одинаковое
телосложение, этническая принадлежность, возраст, одежда и манеры.
Они знают все, что им следует знать, и чувствуют себя по отношению к
Агенту точно так же, как это сделала бы Связь. Агент
не может точно определить, что не так, но абсолютно
уверен, что это не тот же самый человек. (На самом деле,
рулон HUMINT указывает на то, что человек читает строки, как будто из
сценария.) Это стоит 0/14 CAH от беспомощности.
Если Агент убивает ложную Связь, в конце концов, труп
- это труп истинной Связи. Агент теряет 1/1d8 SAN от
неестественного в дополнение к стоимости от насилия.

Марионетка

После вызова Бонда Агент должен сделать бросок INT×5
. В случае успеха они замечают случайный, странный,
глухой стук на линии. Если Бонду
задают вопрос об этом, он утверждает, что не слышит такого
шума. Это становится все более частым по мере продолжения
вызова, что приводит к потере 0/1 CAH от беспомощности.
Агенты, столкнувшиеся с марионеткой (см. стр. 340), узнают
шум от движения ее странных конечностей. Это стоит 0/1
D4 CAH от беспомощности.

Если Агент встречает этого Бонда дома, вместо
Бонда его встречает марионетка в натуральную
величину , передвигающаяся по дому Бонда,
одетая в подобие их одежды и даже обладающая
лицом, которое выглядит как упрощенная версия
внешности Бонда. Это стоит 1/16 CAH от
неестественного. Если марионетка видит их, из
ее груди раздается щелкающий звук. Из него доносится голос
Бонда. "что не так?" там написано под легким шипением и хлопками.

как будто играешь с маленькой пластинки. Никто, кроме других зараженных Агентов, не распознает эту марионетку такой, какая она есть. Нормальные люди считают его нормальным человеком.

Если марионетку убивают, она оставляет после себя труп настоящей Связи. Это стоит 1/18 САН от беспомощности в дополнение к стоимости САН от насилия.

Видео

Во время общения с Бондом через Интернет Агент получает электронное письмо с адреса нежелательной почты NumberFourClownU616@hotmail.com . Прилагается видеофайл продолжительностью восемь минут и 30 секунд, который показывает Связь с точки зрения рыбьего глаза в их доме. Связь, похоже, совершенно не осознает, что с ними что-то происходит. Они сидят в Интернете и что-то напевают себе под нос. Наконец, Бонд встает, надевает обувь, берет ключи и уходит.

Мгновение спустя дюжина маленьких темных фигурок появляется за кадром. Ни одного из их лиц нельзя разглядеть. Они врываются в комнату и начинают убирать мебель и предметы из поля зрения камеры. На отметке 5:11 комната пуста. Свет гаснет, звучит гонг, за которым следует барабанный бой. На отметке 8:01 высокая фигура, одетая в золото, входит в комнату слева направо.

Те, кто продолжает наблюдать, получают +1 к развращению-тион и теряем 1/1d6 САН от неестественности, когда Король в Желтом поворачивается, чтобы рассмотреть камеру. Затем он движется вперед за кадром, исчезая из поля зрения. Те, кто отводит взгляд, слышат, как барабаны достигают крещендо, а затем останавливаются. Мгновение спустя, сопровождаемые глухими звуками, слева в поле зрения появляются несколько новых фигур. Видео останавливается на них, показывая мгновенное коричневое пятно, когда лента заикается. Поисковый ролик выявляет что-то похожее на дробовик и противогаз на одной из трех фигур.

Как только видео воспроизводится, оно больше не воспроизводится. Файл безвозвратно поврежден.

Сбор

и понимание того, что за ними охотятся, Агенты , несомненно, попытаются получить четкое представление о том, с кем и с чем они сталкиваются. К сожалению, власть, с которой они сталкиваются, активно работает против четких определений.

Отель Бродальбин

Вполне вероятно, что Агенты слышали об отеле Бродальбин. несколько раз, прежде чем получили записку от Заводного ребенка Кло, призывающую их отправиться туда. Попытки найти Бродальбин обычными средствами полностью проваливаются. Никаких записей об адресе или владельце такого отеля не существует. аы Тея -ст - это Текмес -рапдед Тн, Ачь -тальс Мино А -ловушка -тильс Broadalbin Is An Idea In.

Ремонтник Эд

Милер Вист и его юридическая фирма "Кейс, Норрис, Ингаллс и Грант" обладают значительной властью, которая может оказаться в распоряжении Агентов. Если Агентам неясна способность Виста выходить за пределы стен дома в Дорчестере и совершать свои безумства, он (или мистер Уайлд, его темный двойник) может обратиться к ним, чтобы заставить их выполнить определенные действия в обмен на его услуги.

Кейс, Норрис, Ингаллс и Грант - огромная фирма с огромным бюджетом, позволяющая реализовать практически любой причудливый план. Фирма может без труда получать информацию от Wist в больнице и обратно. Их связь защищена, а ночью полностью не контролируется. Если Wist согласится на это, они могут сделать все, что угодно, от организации поездки на самолете CS между городами до найма команды экспертов-криминалистов для поиска записей и незаконного извлечения копий отчетов о вскрытии, заблокированных в офисе генерального прокурора штата. Они делают все это и многое другое в обмен на странные вещи, которые Вист Уайлд надеется совершить.

Агенты, достаточно глупые, чтобы связаться с Wist по телефону в течение дня, находятся под наблюдением Delta Green. Агенты, достаточно глупые, чтобы вернуться в дом в Дорчестере днем, обнаруживают, что полиция и команда "Дельта Грин зип" ждут их внутри - конечно, после того, как они сдадут свое оружие на стойке регистрации.

Если вас спросят об отеле Broadalbin, Вист/Уайлд скажет агентам, чтобы они не беспокоились, что они будут там, когда придет время. Он знает. Он уже видел их там.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

восстановленная репутация

Агенты, имеющие дело с Вистом /Уайлдом и его приспешниками, находят задачи, которые он ставит перед ними, трудными, иногда опасными и всегда странными. Вист, Уайлд всегда заранее требует их услуг, но не гнушается продемонстрировать свою силу одноразовым, спонтанным подарком Агентам: набор идеально сделанных поддельных Удостоверения личности для каждого агента, например, или новые баллистические жилеты и огнестрельное оружие со снятыми серийными номерами, или транспортное средство, документы которого безупречны. Каждый подарок будет предоставлен сотрудниками или частными детективами из Кейса, Норриса, Ингаллса, и Предоставить .

REMINDER: Read list, then сделать литт, Волю, победу

Затем появилась мадам эта история.

Задачи, поставленные Wist /Wilde, могут включать в себя:

- соберет и передаст адвокатам Виста полное досье о преступлениях Элмера

Лосетта. Лосетт родилась в 1911 году в Одурне, штат Луизиана, и уехала из города с карнавалом в 1927 году. Одурн был крошечной некорпоративной общиной в приходе Иберия, городе-призраке с 1950-х годов. Агенты с историей 50% или выше (или которые составляют список) или бюрократией на уровне 70% или выше (или которые составляют список на уровне -20%) могут совершать многочасовые телефонные звонки и отслеживать записи в здании суда округа Иберия и Приходской библиотеке Иберии. Если попытка завершится неудачей, Агент можете попробовать еще раз (с бонусом +20%), посетив здание суда и библиотеку libr лично. В здании суда они находят заплесневелое тело 1911 года рождения запись, в которой мать Лосетт указана как Джульетта Лосетт, отец неизвестен. Они находят случайный отчет о переписи населения 1920 года, в котором Элмер живет в приюте Святого Марка в Одурне. В библиотеке они находят Лосетт в сканированной микрофотографии статьи из Ежедневной иберийской газеты 1928 года. В нем описывается убийство сотрудника бродячего карнавала Блубоннет. Неназванный Карни называет Элмера Лосетта подозреваемым, говоря, что жертва "слишком хорошо ладила" с матерью Элмера Джули Лосетт, карнавальной "толстой леди". Карни добавляет, что Элмеру "это не очень понравилось, так как я думаю, что он, возможно , сам слишком хорошо ладил с Джули". Ко времени составления отчета обе Лосетты покинули штат. Другой карни говорит, что Элмер всегда говорил о поездке в Нью-Йорк. Полиции не хватало доказательств для расследования этого дела. Агенты , ищущие записи в Нью-Йорке (с теми же требуемыми навыками и тем же бонусом за личное посещение), могут найти записи об аресте Элмера Лосетта за кражу таблеток кодеина, бродяжничество и инцест с Джули Лосетт, все в 1929 году. dlaw Use -the -toweus.

* Устройте фальшивое свидание между двумя жителями Бостона, которые никогда не встречались: Констанс Нельсон (урожденная Хоуберк) и Лу Кастень. Обеспечить достаточное

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

CUT ALONG THE LINE

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

Репутация восстановлена (продолжение)

доказательства того, что их супруги и закон считают, что это было неприлично, но они никогда не должны встречаться.

- Украсть шестифутовое полотно под названием "Синий" из Бостонского института современного искусства и оставить его на лужайке перед особняком губернатора.
- Похитить двухлетних детей-близнецов Ирвинга Стейлетта, наследника издательского состояния Стейлетта в третьем поколении. Оставьте детей в мужском туалете на втором этаже бостонского полицейского управления, без присмотра.
- Включите свет в определенных помещениях Бостонской Пруденциальной башни в нерабочее время, чтобы образовать желтую вывеску, если смотреть снаружи. Затем позвоните и предупредите "Бостон Глоуб".
- Убедите Генри Мэтьюса в том, что во время пьяной пирушки он выиграл 5 000 долларов на единственной ставке на лошадь. Предложите ему деньги, которые предоставит юридическая фирма Виста. Мэтьюз должен расписаться за это. Документ, который он должен подписать, - это контракт, имеющий обязательную силу и составленный юридической фирмой, который предоставляет Эду Милеру Висту права на голос мистера Мэтьюса в обмен на наличные.
- Подойти к Питеру Дусенберри и встряхнуть его за неуплата за оказанные услуги. Завладейте небольшим предметом, который он всегда носит при себе. Этот предмет представляет собой небольшую стеклянную банку, наполненную жидким формальдегидом и содержащую человеческий мизинец. (Видеть это стоит 0/i САН от насилия.) Поместите палец в пасть саблезубого тигра, выставленного в Гарвардском музее естественных наук Истории.
- Получите доступ к зашифрованному военному ноутбуку капитана К. Гамильтона Честера, Военно-морского флота США, дислоцированного в Бостоне. Расшифруйте его и запишите третью букву названия каждого файла на рабочем столе, не будучи обнаруженным. (Это гласит: "СЕЙЧАС я ПРОСНУЛСЯ". Видя, что это стоит 0/1 САН от неестественного. Файлы вполне обыденны.) Уайльд хорошо справляется с инструментами.
- Выходите на сцену во время большого концерта и непрерывно говорите в микрофон следующее: "ГЛАДКАЯ РУКА СОЗДАЕТ МИР , А УСТОЙЧИВЫЙ РАЗУМ - ЭТО ТО, ЧТО ЕГО ЗАХВАТЫВАЕТ". Не сопротивляйтесь, когда вас арестовывают. (Когда Агент задержан, полицейский, который должен был привести Агента, останавливается, снимает с них наручники и говорит: "Скажите Уайлду, что мы квиты, и все". Это стоит 0/1 САН от беспомощности.)

031-51937 g-46

CUT ALONG THE LINE

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1d4 SAN от беспомощности , если только Агент не провалил бросок SAN за его повторное использование. Агент, который теряет САН, увидев это, получает +1 к коррупции и становится вынужденным поделись этим. Подробности см. в желтом знаке на стр. 347.

Мелония и Золотой жук

Различные фрагменты информации, касающиеся Золотого Жука (см. Золотой ЖУК на стр. 346) и препарата Мелония (см. МЕЛОНИЯ на стр. 345), возможно, уже просочились к Агентам. Для агентов, не знакомых с ними, открыты следующие возможности:

»БОКС: Любые неестественные тома, приобретенные Агентами, могут содержать нацарапанные заметки или даже полные научные исследования Золотого Жука и Мелонии, а также их различных неестественных применений.

»ТЕЛЕФОННЫЕ ЗВОНКИ: Агенты могут получать поздние ночные анонимные телефонные звонки от не отслеживаемых пользователей, раскрывающих природу Золотого Жука или Мелонии, предоставляя представление о мире Каркозы. Позже может выясниться, что эти звонки исходили от помощника Джейси Линца Дебры Карвер (подробности см. в разделе Дебра Карвер на стр. 222), ночной пациентки в Доме в Дорчестере.

» СПУТНИКОВЫЙ ТЕЛЕФОН: 1f спутниковый телефон все еще находится в в руках Агентов он может внезапно расколоться, раскрыв свои грязные секреты и Золотого Жука внутри. (См. ПРИМЕР ВНУТРИ СПУТНИКОВОГО ТЕЛЕФОНА на стр. 1 50.)

» ДОСТАВКА: С грохотом в дверь, коробка , помеченная странными импортными марками (см. конец EXEUNT: ГОЛОС НА ЛИНИИ на стр. 149), внезапно прибывает к месту нахождения Агента. Внутри, упакованные в солому, находятся зеленые пузырьки, в каждом из которых находится Золотой жук или стручок дыни. Записка, написанная от руки, гласит: "ОТ ОДНОГО АГЕНТА ДРУГОМУ. Мозби."

| ВСЕ еще нгуен ти ким, Скользкие видения, вызванные Мелонией тан , показывают многое, в том числе отель Бродальбин и намеки на то, как продвигаться дальше в Ночной Мир.

Демоны, известные и Неизвестные

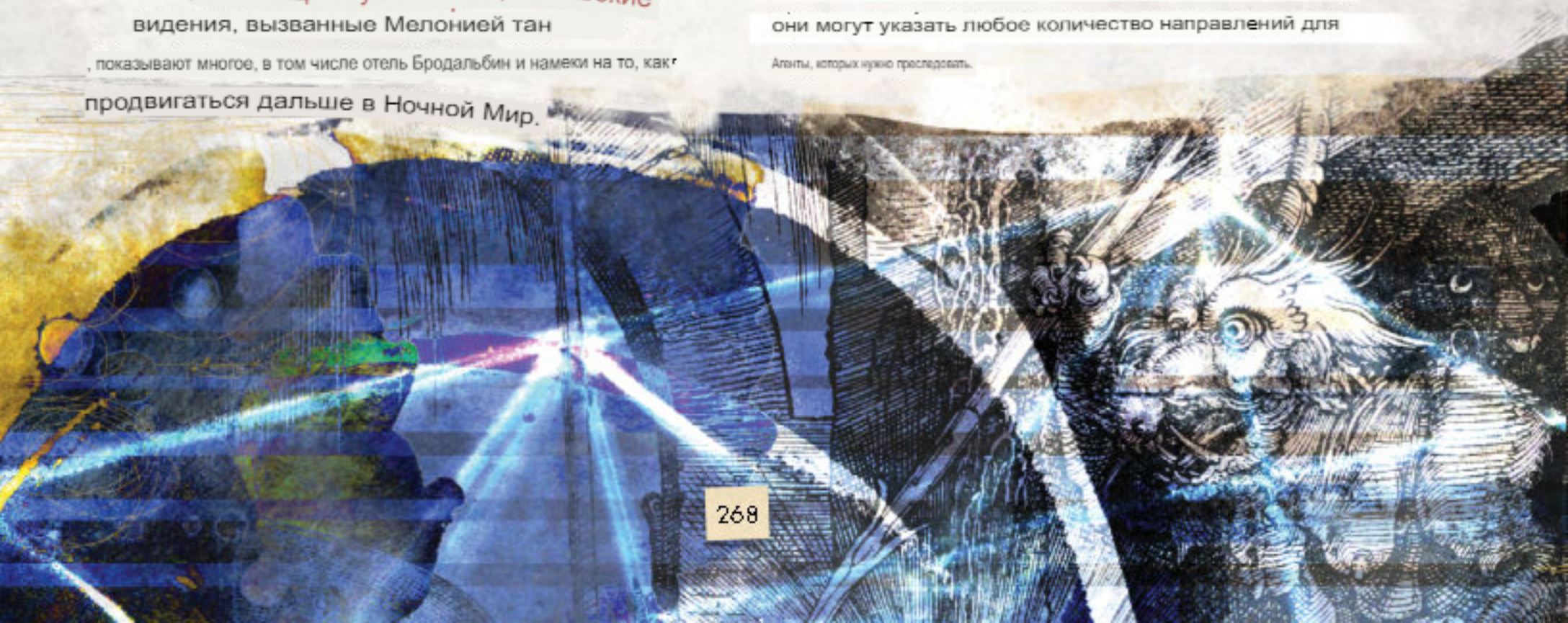
Агенты, возможно, были связаны с 72 демонами Арс Гоэтии в "Ночных этажах" или во время " Тома тайных лиц". Если нет, то есть много способов предоставить Агентам доступ к их полномочиям:

I'll send it to them soon, after I get the call.

» AGIFT: Агент получает доставку FedEx с испачканной маслом офисной копией Ars Goetia FedEx, найденной в доме доктора Барбаса (см. ARS GOETIA доктора БАРБАСА на стр. 159). Хотя он сухой, от него слегка пахнет океаном. »Пурсон: К Агенту с наивысшей Реакцией обращается демон Пурсон (см. Пурсон на стр. 80, а БАЭЛЬ объясняет ТАНЕЦ на стр. 229) и дает представление о природе Короля в Желтом. Для них становится открытым любое количество секретов поиска дополнительной информации , включая предварительный вызов Primeumaton (стр. 351).

»БАЭЛЬ: Король Баэль звонит ночью с номера, который телефон Агента идентифицирует как "ГОРЯЧИЙ БРОДАЛ-БИН". Баэль поручает Агентам изучить веб-сайт , содержащий предварительный призыв к Премьер-министру (страница 351), и получить копию Ars Goetia, которая легко доступна в книжные магазины, библиотеки и интернет. Баэль говорит, что обращение к тамошним силам ответит на многие вопросы и откроет многие двери. Нет, я снова здесь.

Демоны обладают странным, пронзительным пониманием порядка мира, тайного порядка мира. Если вас спросят об отеле Broadalbin, они могут указать любое количество направлений для Агенты, которых нужно преследовать.



В полицию

Агенты могут по-разному попасть в полицию . Они могут быть арестованы или даже сдаться полиции. В любом случае может произойти следующее.

наизнанку

Агенты, которые сдаются в полицейском участке , сначала встречают скептические взгляды сбитых с толку офицеров, которые затем внезапно обнажают оружие, осознав , кто такие Агенты. Агентам приказывают повернуться, заложить руки за голову и опуститься на колени. Их обыскивают, забирают оружие и удостоверения личности, а затем надевают наручники и уводят вглубь полицейского участка.

Когда они проходят через полицейский участок, переходя в новые, тускло освещенные комнаты, им начинает казаться, что они находятся в тесном подземном пространстве. Попытки остановиться встречаются толчками и криками. Чем быстрее они перемещаются по этим комнатам, тем интереснее становится их окружение. Каждая комната, похоже, имеет свою тематику. Полки в комнате для улик заполнены уникальными открытыми бутылками. В конференц-зале у одной стены есть двери, окна и костюмы для декораций . Кабинет капитана выглядит как зеленая комната с диванами и закусками. Звейверс - это нтатт

Наконец, Агенты перемещаются через огромный открытое черное пространство с деревянным полом, похожее на огромную закулисную зону. Люди стоят в тени. Бросок бдительности показывает людей, бездельничающих в сложных, красочных костюмах и рассматривающих то, что выглядит как сценарий, но освещение настолько тусклое, что невозможно быть уверенным. (Это могут быть люди, известные Агентам, такие как Мозби или Барбас. Это стоит 0/1 САН от неестественного.) Люди-тени не отвечают на жалобные крики Агентов ничем иным, кроме кивков и улыбок.

В темноте перед

Агентами открывается дверь, испуская свет, подобный вспышке сверхновой. Агенты выбрасываются через этот портал. Когда они приходят в себя, с них снимают наручники, они стоят на парковке, нигде рядом с каким-либо зданием. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного. У полиции нет записей о том, что они пытались-собираются сдаться полиции.

Арестованных агентов Фальшивого участка лишают имущества, надевают наручники и грузят в полицейский фургон без окон. Они едут, кажется , часами, лишь изредка останавливаясь. Успешный бросок в сторону во время этих остановок указывает на то, что они припаркованы где-то рядом с шоссе. Можно услышать, как человек разговаривает, возможно, по телефону, но что он говорит , разобрать невозможно.

В конце концов фургон останавливается в последний раз. Агенты загружаются несколькими полицейскими в изолированное, отдельное полицейское здание с четкой надписью " ПОЛИЦИЯ ШТАТА". Оно находится в заросшем районе, похожем на промышленный парк. Поисковый ролик отмечает, что краска свежая. Прикосновение к нему показывает, что оно все еще липкое. Список бдительности указывает на то, что "полиция", которая приводит их внутрь , носит высококачественную копию униформы, не имеющую опознавательных знаков, кроме "ПОЛИЦИИ ШТАТА".

Внутри станции большая стопка картонных коробок была разобрана и сложена в передней комнате. В рулоне Alentness отмечается, что это коробки из магазинов мебели и товаров для дома.

Агенты проходят через главную комнату вместе с несколькими полицейскими. Бросок ГУМИНТА указывает на то, что все стараются не пялиться на Агентов. Все агенты заперты в комнате для допросов. С них снимают наручники, пока за ними наблюдают два офицера с пистолетами в руках. Затем их оставляют одних в комнате, запирают изнутри. Оттуда ничего не видно , хотя камера в углу с мигающим красным огоньком следит за ними. Вмешательство в камеру показывает, что это пластиковая копия с батареей, которая питает красный светодиод. Это не работающая камера.

Вскоре после того, как вас заперли в комнате, громкий голос с другой стороны двери произносит: " Объявляю!" Он начинает жужжать литанией информации. Распределение парковочных мест. Кто патрулирует какую часть города. Голос поднимается и опускается монотонно, донельзя скучно. Это продолжается в течение некоторого времени, прежде чем прерывается криком. Клоун джемелимес гели

Через неравные промежутки времени раздаются глухие раскаты выстрелов, смех, крики и вопли. Агенты , пытающиеся сбежать, обнаруживают, что дверь прочно заперта, что стоит 0/1d4 САН от беспомощности. Они могут попытаться

разберите замок с помощью соответствующих роликов, но это требуется некоторое время.

Наконец звуки резни прекращаются, и тишина разгорается.

Агенты остаются в этой комнате для хоуи. Наконец, они слышат, как что-то касается дверной ручки. Дверная ручка слегка поворачивается, и они слышат, как ребенок у двери тихо поет песенку. Ребенок возится с дверной ручкой, которая время от времени двигается. Если Агенты заговаривают с ребенком, он хихикает, но не отвечает.

Наконец, внезапно, дверь распахивается. Станция превратилась в скотобойню. Главная комната разрисована кровью и внутренностями. В крови, ближайшей к двери в комнату для допросов, нет следов ног, но кто-то открыл запертую дверь. Сцена стоит 1/1 D6 САН от насилия. Во всем здании нет идентифицируемых частей тела.

На стене напротив двери комнаты для допросов кто-то написал кровью: "ВАС ПРИГЛАСИЛИ. ИДИ, ИДИ". Я кричу "аклори мовла".

Последующее судебно-медицинское расследование может показать, что запекшаяся кровь принадлежит недавно умершему. Возможно, это произошло от трупов, украденных из моргов. Сообщений о подобных кражах не поступало.

После поиска в Интернете может выясниться, что такого полицейского участка не существует. Похоже, он был собран во второй половине дня по неизвестной причине. Это осознание стоит 0/1 САН от беспомощности.

Агенты "Холода"

", которые общаются с "Дельта Грин" и которые не сталкивались с засадой в торговом центре "Тривелино", вызываются на допрос в торговый центр, где группа пытается их убить. (См. Засаду в торговом центре ТРИВЕЛИНГ на стр. 166.) Если Агенты пережили засаду в торговом центре Тривелино и все равно позвонили в Дельта Грин, им предоставляются отдельные места для встреч, куда каждый Агент должен отправиться в одиночку.

Команда Zlp 1

Четверо оперативников "Дельта Грин" появляются в засаде. Трое одеты в больничные халаты, а один в докторском комбинезоне. Скорая помощь уезжает через несколько способы. На нем была какая-то надпись сбоку, недавно снятая. Его номерные знаки являются временными и зарегистрированы в службе проката автомобилей. В грузовом отсеке нет медицинского оборудования. Это просто обычный фургон с прикрученными сверху фарами скорой помощи и покраской скорой помощи.

Трое санитаров вооружены электрошокерами. У доктора при себе электрошокер и несколько шприцев, наполненных успокоительными.

Они ждут, когда одинокий Агент окажется на открытой местности. Доктор подходит, улыбается и называет Агента по имени. Остальные трое оперативников пытаются незаметно обойти цель с фланга. Рассматривайте это как скрытное 40% -ное соревнование с Бдительностью Агента. Если оперативники преуспевают в своем броске скрытности, каждому из них разрешается +20% к атаке с помощью электрошокеров, и любое попадание засчитывается как критический успех. Подробности см. в разделе delta green Team на стр. 282.

Как только цель оглушена, врач вводит успокоительное. Они продолжают оглушать Агента до тех пор, пока тот не падает без сознания.

Они связывают ноги и руки Агента и тащат их в машину скорой помощи. Бросок удачи может быть разрешен - если есть свидетели. В случае успеха они не вмешиваются, задают вопросы и кричат на оперативников, задерживая команду на одну или две минуты. Но они не могут их остановить.

Если происходит перестрелка, оперативники отступают в укрытие и заряжают автоматическое оружие. Как только оружие достают, оперативники "Дельта Грин" стреляют на поражение и преследуют Агентов практически в любом месте.

Если Агенты не попали в засаду в торговом центре Тривелино, захваченного Агента доставляют в торговый центр Тривелино и допрашивают. Затем Агент используется в качестве приманки, чтобы привлечь других Агентов для убийства. Если Агенты уже попали в засаду, захваченный Агент просыпается один в Доме Манекенов. См. МАНЕКЕНЫ HQUSE QF на стр. 271.

Наблюдение за

агентами-наблюдателями, которые следят за своим бывшим гостиничным номером или другим местом, где Дельта Грин может их искать, например, в доме в Дорчестере, и которые делают бросок бдительности, чтобы обнаружить двух оперативников Дельта Грин. Эти два оперативника (не стесняйтесь использовать двух из команды zip)

сижу в машине и наблюдаю. Один одет в гавайскую рубашку, другой - в полосатый блейзер.

Слежение за автомобилем, когда он отъезжает, требует от водителя либо скрытности, либо вождения, в зависимости от того, что ниже, против бдительности карьера на 40%. Если хвост обнаружен, добыча пытается оторваться от них в соревновании по вождению против Вождение.

Два успеха Агента в любом конкурсе означают, что они следуют за машиной до дома Манн- Куинса. Смотрите СПИСОК МАНЕКЕНОВ на этой странице. Двое оперативников выходят из своей машины, оставляя ее на холостом ходу, и заходят внутрь.

Дом манекенов Дом манекенов - это огромный, затемненный, однокомнатный промышленный склад на окраине города. Внутри сотни манекенов, большинство из них не одеты. На первый взгляд это похоже на склад универмага. Никаких признаков присутствия каких-либо оперативников "Дельта Грин." обнаружить невозможно, но если оперативники подъехали на своей машине, то они остаются снаружи.

Агенты, которые оглядываются по сторонам, получают +1 Извержение. В броске INTx5 они замечают, что те манекены, которые одеты, выглядят точно так же, как люди, которых они знают, включая Облигации и важных NPC. Это стоит 0/1 САН от беспомощности. Кто поставил этот ер? Зачем это бросать?

Агенты, проводящие поиск, находят дисплей в центре комнаты. На пьедестале манекены, одетые идентично Агентам, стоят вокруг стены из искусственного камня из стекловолокна. Манекен Агента с наибольшим расходом держит пластиковую бутылку в одной руке и пробку в другой. Табличка перед дисплеем гласит: "ОКАЖИСЬ ВНУТРИ БУТЫЛКИ". Это стоит 0/14 САН от беспомощности.

Снаружи снова машина оперативников, оставленная на холостом ходу, покрыта граффити, ее окна разбиты, ободраны и разбиты на блоки, как будто она была заброшена месяцы или годы назад. Это стоит 0/1 SAN от бюджета ГООНВР.

Поиск В Других Регионах

Агенты могут выбрать, чтобы охватить новую территорию или вернуться на территорию, которую они уже исследовали. Все эти местоположения и группы могут по-прежнему существовать или не существовать по усмотрению Обработчика. Все это может контролироваться полицией или Delta Green, в зависимости от предыдущих действий агента.

Агенты резиденции Барбаса, которые еще не посетили резиденцию Барбаса, могут сделать это после освобождения из Ночного Мира. Смотрите РЕЗИДЕНЦИЮ доктора БАРБАСА на стр. 1.53. В зависимости от судьбы Барбаса, дом все еще может быть занят. Если резиденция не была разграблена, скорее всего, все внутри нее осталось таким, как было.

Самое значительное изменение - это новая машина в центре гостиной: Заводной мир.

актив:

Мир с часовым механизмом

Напоминание,
Ambrose -to Build

Это странное устройство имеет ровно 1,5 метра в длину, 1 метр в ширину и 0,5 метра в высоту, размером примерно с консоль настольного хоккея. Он сидит плашмя на земле без ног. Он весит, возможно, 100 кг, и его трудно сдвинуть с места, не говоря уже о том, чтобы поднять.

Поверхность коробки окрашена распылением в матово-черный цвет. На первый взгляд он кажется целым, но на самом деле разрезан едва заметными прорезями, линиями и петлями. Потыкав и изучив их, можно обнаружить странные, тщательно сделанные, всплывающие куски дерева на металлических петлях, направляющих и шкивах. Попытка раскрыть или разблокировать их показывает лишь небольшие фрагменты фигур и портретов, крошечные, как диковинки. Каждый нарисован на плоском, вырезанном на заказ контуре, соединенном с металлическими направляющими.

Когда Агент с коррупцией 5+ прикасается к Заводному Миру, он вращается и начинает щелкать и щелкать. Появляются маленькие, толстые антикварные картины Агентов, появляющиеся через щели или отверстия в поверхности. Они двигаются, вращаются и скользят по утопленным дорожкам. Когда они двигаются, вокруг них возникают "декорации". Двери, арки, городские пейзажи и многое другое встают на свои места. Агент, видящий свою собственную редкость, теряет 0/1 САН от неестественного.

Диковинки Агентов перемещаются по столу, но то, как "наборы" перемещаются вокруг них, больше указывает на их движение, чем на фактическое движение миниатюр. Это похоже на крошечное механическое кукольное представление.

История, которую он показывает, зависит от Агента, который к ней прикасается. Это очень четко показывает путь Агента к этой точке.

t показывает встречи с неигровыми персонажами и неестественными, такими как расследование агентом здания Макалистар и их приезд в Бостон.

t даже показывает, как они входят в резиденцию Барбаса и находят Заводной мир, который стоит 1/14 САН от неестественное. Но это продолжается даже после этого.

По мере того как Агенты curio перемещаются по миру, по обе стороны от их пути появляются странные фигуры, а Агенты скользят между ними. Новые фигуры носят противогазы и носят дробовики. Они лихорадочно "гоняются" за диковинками Агентов. Они постоянно стреляют пороховыми зарядами на концах своих дробовиков, каждый из которых приводится в действие крошечным заводным молотком. Эти фигурки в противогазах иногда "убиваются" агентами curio и исчезают в коробке только для того, чтобы появляться снова и снова, беспокоя Агентов в большем количестве. Это СТАТИЧЕСКАЯ команда: см. стр. 275.

После появления СТАТИЧНОЙ команды огромный, одетый в золото Король бесшумно скользит впереди этой процессии преследуемых Агенты. Там, куда он идет, декорации появляются прямо перед Агентами, как будто Король создает мир вокруг них.

Наконец Агенты устремляются к зданию, которое распадается от нескольких часовых механизмов, открывая вывеску с надписью "ОТЕЛЬ БРОДАЛЬБИН". Пройдя мимо него, золотой король входит во всплывающую пещеру и, кажется, ставит бутылку на полку.

Когда сувениры Агентов попадают в отель, все элементы исчезают обратно в таблице.

Если NPC, зараженного силой Короля, заставляют прикоснуться к Заводному миру, это показывает их историю в похожим образом.

По усмотрению Куратора, Заводной мир может показать Агентам любое количество странных зрелищ. Перевернув коробку, можно увидеть, что она не сплошная, а заполнена тысячами металлических стержней, шарниров, маховиков, поршней и гусениц в головокружительном взаимосвязанном множестве, она выглядит как детище пианино и пишущей машинки размером с журнальный столик. Множество маленьких фигурок на плоских кусках дерева можно увидеть ниже. Некоторые из них представляют собой идеальные изображения персонажей, известных и неизвестных Агентам. Тщательный поиск позволяет найти редкость для каждого Агента. Антикварная фигурка может быть удалена принудительно, но вскоре в недрах машины обнаруживается ее замена.

Разборка машины занимает несколько дней. При этом обнаруживаются более мелкие и сложные элементы внутри элементов, не поддающиеся какому-либо четкому описанию. Однажды разобранный Мир Часового механизма никогда не сможет быть полностью собран заново. Копаясь в самом сердце машины, можно обнаружить пустое место, где должен быть "двигатель". Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного, поскольку они понимают, что он не питается ничем. Те, у кого есть Механика Ремесла) 30%t или кто делает успешный бросок, автоматически проваливают бросок Здравомыслия и теряют 4 SAN и получают +1 Повреждение. Он вообще не должен работать. Те, у кого есть власть над часовыми механизмами Carcosan (см. VAPULA на стр. 362], не теряют SAN.

Если по какой-то причине дом Барбаса был разрушен, Заводной мир можно было бы найти в любом месте, испорченном Короля в Желтом.

Агенты книжного

магазина, которые находят Книжный магазин и никогда. там раньше не были, находят его, как описано на странице 122. Те , кто возвращается в Книжный магазин, находят владельца Роберта Р. Роберта гораздо более откровенным в отношении правды о мире. Если они спросят об отеле Бродальбин, он скажет:

> Бродальбин - это промежуточная станция на пути бата к Королю, люди тянутся туда в поисках своей правды, спрятанной где-то под отелем.

Роберт делится с Агентами информацией о природе Ночного Мира, Каркозе и Короле в Желтом. Его знания ограничены аспектами мира и расположением Короля на "Земле", поскольку он никогда не путешествовал очень далеко во тьму. Тем не менее, он может предложить планы действий, если Агенты почувствуют себя потерянными.

Виста в Нао Кюеест вал-теу -тас -теута. Кейс, Норрис, Ингаллс и Грант могут вступить в контакт с агентами за пределами больницы, чтобы спровоцировать спасательную операцию до захода солнца.

Encounter Group

Encounter Group продолжается без изменений, даже если ранее она была. разбита и уничтожена. На самом деле, похоже, что она распространилась. Сигнализатор прикреплен к стенам , куда бы ни направлялись Агенты. Локации изменились и. расширились.

Посещение группы встреч после побега из Ночного мира поучительно, там легко можно найти подсказки к другим местам, методам и идеям. Истории и странности Encounter Group теперь сосредоточены на отеле Бродальбин и Бутылках Души, а также на природе Короля в желтом, иллюзии всей реальности и на том, что мир - это просто фон пьесы, которая продолжается и продолжается.

Дом в Дорчестере

Любой достойный агент знает, что возвращаться в Дом в Дорчестере неразумно. Тем не менее, такая возможность существует. Агент с Незапоминающимся даром (см. ПОДАРКИ И ИДЕИ на стр. 259) может входить и выходить из дома в Дорчестере, не опасаясь, что его обнаружат. Или Агент может попытаться выполнить бросок Маскировки для входа. и выхода, но должен повторять бросок каждый час, когда он остается в помещении. Сбой указывает на обнаружение и визит команды Delta Green zip (см. стр. 282). Захваченные агенты закреплены в пятиточечных ремнях безопасности внутри дома в Дорчестере и усыплены.

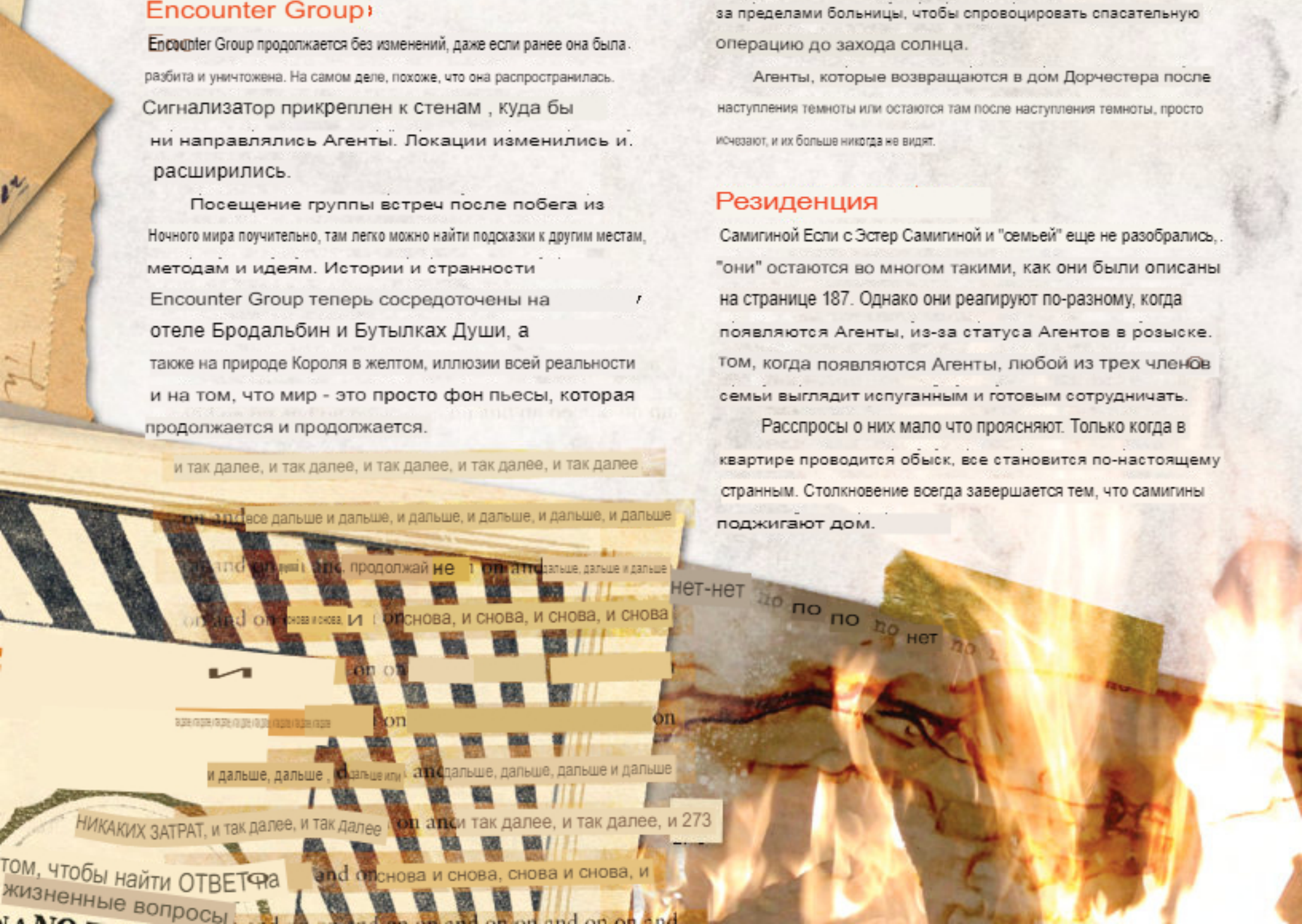
Внутри агенты могут вступить в контакт с Тимоти Бэлом и Эдом Милером Вистом (которые более чем готовы; вступить с ними в сговор и не раскроют их властям), чтобы составить дальнейшие планы. Каждый предупреждает Агента , чтобы он не оставался до наступления темноты. Если Агент будет схвачен и задержан в течение дня, адвокаты Эда Милера

Агенты, которые возвращаются в дом Дорчестера после наступления темноты или остаются там после наступления темноты, просто исчезают, и их больше никогда не видят.

Резиденция

Самигиной Если с Эстер Самигиной и "семьей" еще не разобрались, . "они" остаются во многом такими, как они были описаны на странице 187. Однако они реагируют по-разному, когда появляются Агенты, из-за статуса Агентов в розыске. том, когда появляются Агенты, любой из трех членов семьи выглядит испуганным и готовым сотрудничать.

Расспросы о них мало что проясняют. Только когда в квартире проводится обыск, все становится по-настоящему странным. Столкновение всегда завершается тем, что самигины поджигают дом.



Агенты Macallistar Building

, отправляющиеся в Нью-Йорк, чтобы снова войти в здание Macallis- tar (если оно все еще стоит), находят его практически неизменным. Он по-прежнему принадлежит ARTLIFE. Вслед за разрешением "Ночных этажей" лишь немногие из предыдущих планов компании по реконструкции. здания привели к чему-либо. Здание сдается в аренду авто-пилот в течение 20 лет и теперь обслуживает студентов местных художественных школ. Кт доут стает Невес -Сапс.

Трое новых жильцов здания - молодые художники. Они не имеют никакого отношения к королю в Еллоу и не сообщают ни о чем необычном. Они являются:

Еще четверо жильцов должны переехать, когда начинается новый семестр.

Вход на Ночные этажи на лестничной площадке на крышу сохраняется после наступления темноты для тех , у кого есть проблемы (1+), кто активно ищет его. Открытия этой двери достаточно, чтобы повторно заразить здание. Скоро новые жители начнут попадать под его влияние.

Имя	Описание	Проходящий Мимо Странный
луиза Грир	Афроамериканка , 21 год	Проверка бюрократии, длящаяся четыре часа, показывает, что Грир - племянница Тимоти Бейла по браку.
Эван Дандас	Белый мужчина, 19 лет	Проверка бюрократии, длящаяся семь часов, показывает, что Дандас - правнук Лиланда Фуллера, бывшего агента "Дельта Грин".
Томас Фолаи	Мужчина латиноамериканец, 20 лет	Бюрократический список, длящийся двенадцать часов, показывает, что Фолаи вырос по соседству с Райтами в Болдуине, штат Нью-Йорк.

В полевых условиях:
Послания из Каркосы

Агенты, которые отклоняются от пути к отелю Бродальбин, подталкиваются Каркозой обратно к нему, Эта манипуляция может принимать разные формы, но она неизменно ведет Агентов дальше во тьму. Какая тактика используется, остается на усмотрение Обработчика. Некоторые примеры представлены здесь:

- ТЕЛЕГРАММА: Агент находит адресованную им телеграмму, прикрепленную к их автомобилю или двери. Там написано: "ДОБРАЛСЯ ДО ОТЕЛЯ Б. БУТЫЛКА ЗДЕСЬ. ПРИХОДИ НЕМЕДЛЕННО. ЭББИ." Те, кто внимательно изучает телеграмму, видят карандашные пунктирные линии на бумаге, а также цифры. Если игроку это не приходит в голову, бросок 5x5 побуждает Агента сложить бумагу в порядке номеров. Когда складывание закончено, это бумажное оригами, представляющее бутылку души Джейси Линца (знают они об этом или нет). Смотрите БУТЫЛКУ И ДЕКОР на странице 300. Это дает +1 к коррупции.
- ТЕЛЕФОН: Телефонный звонок будит Агента. С другой стороны, слышно, как мужчина и женщина разговаривают о бутылках. "Они уже в туннелях, в подвалах". "Вот" "Да". За этим следуют звуки лязга и глухих ударов. Говоря по телефону, я не получаю ответа. Любого, кто кричит в трубку, обычно встречает женский голос, требующий: "Кто это?" Если есть какой-либо ответ, кроме имени, линия отключается. Если названо настоящее имя Агента, голос говорит: "Ты никогда не догадаешься, кто говорит по телефону, Марк. Его [ИМЯ]". Марк отвечает: "Мы видели его бутылку вчера!" и телефон вешается.
- ТЕКСТ: Сообщения приходят с неизвестного номера. Эти сообщения лаконичны. "ИДИТЕ В ДОМ БАРБАСА ". "СВЯЖИТЕСЬ С УАЙЛДОМ". "ИСПОЛЬЗУЙТЕ ARS GOETIA". Эти сообщения могут быть использованы Обработчиком, чтобы подтолкнуть или подтолкнуть Агента в правильном направлении. Амбициозный Обработчик может создать новый номер телефона с помощью онлайн-сервиса и отправлять текстовые сообщения на адрес игрока. собственный мобильный телефон.

Самый большой
AMBROSE TO SEND ASAP.

Пропавшая комната

Агенты, отправляющиеся в Пропавшую комнату, обнаруживают, что она заставлена коробками, заполненными различными предметами, спереди назад. Передвигаться по комнате трудно, так как даже две двуспальные кровати покрыты коробками. Это похоже на приемную старьевщика.

Агенты, присутствовавшие в квартире Эбигейл Райт в 1995 году, могут сделать бросок 5×5. В случае успеха они узнают отличительный предмет со стены храма Райта, например инвалидную коляску эпохи 1940-х годов или отчет по экономике колледжа на фарси. На каждой коробке сбоку нарисована схема, отмечающая место, где она должна быть (была) размещена на стене Райта. Это стоит 1/16 САН от неестественного. Доппи

Те, кто снова возвращается в комнату (даже если за ней следили), находят ее такой, какой она была раньше, очищенной от всех ящиков. Это стоит 0/1 САН от неестественного.

статический

Первая статическая команда Delta Green была сформирована в сентябре 1955 года для ликвидации последствий операции "БРИСТОЛ", в ходе которой была предпринята попытка остановить бродвейское производство "Короля в желтом" под названием "Ее серая песня". Когда "Дельта Грин" поняла, что операция "БРИСТОЛЬ " проваливается, была отправлена статическая команда, чтобы заставить замолчать всех свидетелей. В его состав входили четыре ветерана "Дельта Грин": Эрик К. Картер, Вирджил Гриффит, Рональд Бербах и Фредерик Колвелл. турист из Сент-Ка, Мяу.

В течение 10 дней агенты безжалостно выполняли свою работу, убив десятки людей и взяв вторжение под контроль. Двое из команды были убиты в бою, один безвозвратно сошел с ума, а последний исчез средь бела дня во время перестрелки с полицией Нью -Йорка.

Несмотря на их судьбу, вся команда все еще активна. Во время ужасов, которые они пережили, Король в Желтом прикоснулся к каждому члену группы. Каждый по-прежнему служит по своей прихоти, вечно выполняя свой СТАТИЧНЫЙ мандат: охотиться на тех, кто огибает границы нашего мира и ищет более глубокие тайны Каркозы.

Теперь Агенты - это цели. СТАТИКА либо уничтожит их, либо приведет к Хо-тель Бродальбину.

Наращивание

СТАТИЧЕСКАЯ команда появляется не сразу. Они застывают урывками и начинаются по мере того, как Агенты приближаются к психическому состоянию, необходимому для поездки в отель Бродальбин. Это отражает медленно зарождающееся понимание того, что человеческий мир пуст и что игра "Король в желтом", каким-то образом находящаяся в центре, является источником всего.

Следующие встречи должны быть распределены между расследованиями, кражами и поисками ответов, которые следуют за побегом агентов из дома в Дорчестере.

Находясь под наблюдением несколько раз во время своих поисков, и, несмотря на любые меры предосторожности, агенты замечают странную фигуру на расстоянии 400 метров или более, которая, по-видимому, наблюдает за ними. Агенты, которые делают бросок Алентности, понимают, что фигура одета в сложную армейскую зеленую маску для лица. Любая попытка выследить или противостоять этой фигуре терпит неудачу.

В бегах

Агенты поражены пешим преследованием, которое проносится мимо них, поворачивает за ближайший угол и исчезает. Агент с самым высоким Извержением мельком видит первого человека, мужчину в старом противогазе и с дробовиком, прежде чем он исчезает, преследуемый полицией. Агенты, обнаружившие ЛЮДЕЙ в масках (см. стр. 106) в "Ночных этажах", узнают фигуру в том же снаряжении. Проверка бдительности любого агента замечает, что полиция одета в странную старомодную одежду, похожую на одежду офицеров 1950-х годов. Все это происходит в считанные секунды. Любая попытка преследования обнаруживает пустые переулки, закрытые двери и пустые комнаты, стоимость которых составляет 0/1 САН от неестественного.

Закажи На -тис
-галстук, Ты проверишь Себя.

Патруль

Агент поражен группой мужчин в противогазах и тяжелых куртках, открыто носящих дробовики на улице. Прохожие не реагируют на них. Эти фигуры направляются прямо к Агенту, но бросок HUMINT замечает, что они, похоже, не видят Агента.

Если их предоставить самим себе, убийцы проходят в пределах одного-двух метров от Агента. Они кричат друг на друга, их голоса приглушены масками.

Бросок Алентности слышит, по крайней мере, имя одного из Агентов в обменах. Это стоит 0/1 САН от неестественного.

Агенты, которые пытаются помешать или остановить боевиков, внезапно обнаруживают головокружение и болезнь. Они теряют половину своего веса и тяжело садятся. Когда они поднимают глаза, мужчины исчезают, как будто их там никогда и не было. Это стоит 0/1d4 SAN от unnaturel.

Человек в огне:

Во время вождения, в поезде, в лифте или иным образом в движении Агент на мгновение замечает на некотором расстоянии человека, у которого горит голова. Бросок Аленмесса показывает, что фигура, несмотря на то, что ее черты охвачены ревущим пламенем, кажется смеющейся. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного. Человек в огне, похоже, одет в мягкую коричневую униформу со странными туфлями, похожими на тапочки, белыми носками и чем-то вроде повязки на ноге до колена. Агенты с историей 40% или выше или Военной наукой 30% или выше, или которые делают бросок на +20% с любым из них, распознают его как форму эпохи Корейской войны Северной Кореи или Китая.

Этот вид длится мгновение, прежде чем что-то заслоняет его, например стена или автомобиль. Любая попытка вернуться, чтобы снова увидеть фигуру, терпит неудачу. Никто больше не знает, о чем говорит Агент. На работе (не работает.

Последний звонок

Агента будит телефонный звонок посреди ночи. Голос на другом конце провода мужской. Оно отчаянно шепчет: "Он в другой комнате!" Если спросить, кто говорит, голос звучит раздраженно: "Это Колвелли".

Если Агент задает вопросы, голос раскрывает основы СТАТИКИ и управления, как будто Агент на линии уже знает такие вещи. После этого, просматривая архивы новостей в поисках репортажей о Ее Серой Песне, мы находим ее в 1955 году.

Этот обмен прерывается глухими ударами, которые на мгновение заполните строку статическими помехами. Колвелл кричит: "Я заперт в ванной, я не думаю..." Его прерывает звук хлопающей двери и нечеловеческий смех. Колвелл хнычет. Слушатель теряет 0/1 САН от неестественного.

Колвелл шепчет: "Скажи им, что команда потерпела неудачу. Мы не можем..." Голос на линии теряется в ужасных булькающих криках, а затем в гудке, что стоит еще 0/1 D4 SAN от неестественного. общий туалет

В следующий раз, когда этот конкретный Агент воспользуется любым телефоном, кому бы он ни думал, что звонит, он услышит свой собственный голос на другом конце. Голос неуклюже отвечает в манере, идентичной той, в которой они ответили на звонок из Колвелла. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Независимо от того, что сказано в первоначальном приветствии, голос замолкает. После долгого молчания он говорит: "Все еще там?" Голос медленно искажается от голоса Агента к другому. Если Агент остается на линии, голос повышается на октавы, пока не зазвучит почти по-детски. Там написано: "Они все здесь, ждут тебя, [ИМЯ АГЕНТА]. Я жду тебя". Он начинает смеяться. Голос меняется и искажается до тех пор, пока не начинает звучать как странный пыхтящий механизм. Это стоит 0/1 САН, если от неестественного.

Компьютерная томография
Пон, Держу пари:

Аргументы:

Агент видит двух людей, вовлеченных в серьезный спор, который балансирует на грани насилия. Иногда они толкают друг друга или совершают угрожающие замахи, которые не соединяются. Подробности, касающиеся людей, не имеют значения. Они кажутся совершенно нормальными, но горячо кричат друг на друга. Люди обходят их стороной, обходя стороной.

"Посмотри на это", - кричит один другому. "Тебе нужно это увидеть, чтобы понять". Другой отказывается. Эти двое вступают в жестокую борьбу. "Посмотри на это, посмотри. СМОТРИ!" Один цепляет другого за голову и вытаскивает что- то из кармана. Агенты, которые вмешиваются, видят, как агрессор роняет листок бумаги во время борьбы.

На бумаге - Желтый знак. В тот момент, когда Агент берет бумагу и смотрит на нее, обе стороны прекращают борьбу и расходятся в разные стороны, как будто ничего не произошло. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Если группа распадается или участники арестованы, они отрицают ссору или даже то, что они вообще знают друг друга.

Если Агент не видел бумагу с Желтым знаком, рядом с Агентом начинается идентичный аргумент.

следующий день. Это следует той же схеме, что и 0/1 САН от потери беспомощности. Этот процесс повторяется ежедневно до тех пор, пока Агент не найдет бумагу с Желтым знаком.

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0 / 1D4 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил проверку SAN из-за того, что видел его раньше. Агент, который теряет САН, увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Информацию о задержках смотрите на ЖЕЛТОМ ЗНАКЕ на странице 347.

Нож!

Находясь в изолированном месте, например, в гараже или ванной комнате, на Агента внезапно набрасывается мужчина в плаще, держащий складной нож. Нападающий, кажется, застывает из ниоткуда, прыгает и атакует Агента с мертвой точки. Бой идет на очень близком расстоянии. Нападающий пытается всадить нож в лицо Агенту. Агент мало что видит, кроме ножа и рук нападавшего, и никогда не может хорошенько рассмотреть его одежду или лицо.

Атакующий владеет рукопашным боем на уровне 45%. Агент может дать отпор в ближнем бою или рукопашном бою, но у него нет места для уклонения. Агент может произвести оружие, только отказавшись от боевого броска, позволяя атакующему сделать бросок без сопротивления.

При первом попадании атакующего Агент получает удар ножом в лицо на 2D4 урона (наносит урон как критический удар ifa, независимо от броска). Нож широко распарывает щеку Агента и вызывает сильное кровотечение, оставляя шрам размером в 6 дюймов. Во второй раз, когда атакующий ударяет, он проводит лезвием по лицу Агента, нанося 1 урон D4. Внезапное нападение стоит Агенту 0/1 САН от насилия. Нанесение ущерба от насилия стоит 0/14 САН.

Дай. Им улыбку

Во время борьбы высокий, визгливый голос кричит что-то по-китайски, искаженный странным потрескивающим шумом. Воздух наполняется резким запахом горящих волос и мяса. Если Агент владеет иностранным языком (китайским) на уровне 10% или выше или делает бросок на уровне +40%, он понимает слова: "Ты убил меня! Я мертв!" Обладателя голоса не видно за спиной нападавшего.

После трех ходов, или если Агент наносит 10 или более повреждений, нападающий переносит свой вес и просто отступает, исчезая тем же способом, которым появился. Агент теряет 0/1d4 SAN из-за неестественного.

Травмы остаются, Как Неас -плитка #оте-, -черепичная Обезьяна EVERYWHERE.

Последнее Стремление В

рамках своего узкого существования, существа STAT- 1C не остановить. Как только начинается их последнее преследование, оно не прекращается до тех пор, пока Агент либо не доберется до отеля Бродальбин, либо не будет убит.

Лучше всего, если окончательное преследование происходит в присутствии всех Агентов. Все начинается с того, что появляется одинокий боевик и спешит к месту нахождения Агентов. Нападавший одет в длинный плащ и противогаз эпохи 1940-х годов, который скрывает его черты. У него в руках помповое ружье, и он бросается вперед, стреляя на поражение. См . раздел, СТАТИЧЕСКИЕ УБИЙЦЫ Delta GREEN на стр. 282.

По мере того как агенты подвергаются атаке СТАТИЧЕСКИХ помех, все становится еще более странным. Разделенные агенты внезапно оказываются брошенными вместе. Двери и пути искусственно согласованы таким образом, чтобы все агенты в конечном итоге бежали в одном направлении. Смотрите ОЩУЩЕНИЕ СТАТИКИ на странице 279 для получения дополнительной информации о странности.

Каждый ход Агент может либо атаковать, либо р3673. Любое другое действие позволяет СТАТИЧЕСКОМУ убийце приблизиться или выстрелить в Агента.

АТАКА: СТАТИЧЕСКИЙ убийца, убитый или выведенный из строя Агентом, не может атаковать. Он заменяется другим в. следующем событии преследования. Попытка выстрелить в СТАТИЧЕСКОГО убийцу во время бега налагает штраф -20% на бросок атаки Агента.

Бегущий: АСТАТИЧЕСКИЙ убийца имеет -20% шансов поразить Агента, который бежит. Агент, который бегает, может попробовать. пройти тест на легкую атлетику или уклонение. Это противостоит броскам атаки СТАТИЧЕСКИХ убийц против этого Агента. Каждая неудачная легкая атлетика. или бросок уклонения стоит Агенту 1 WP, даже если атака СТАТИЧЕСКОГО убийцы промахивается. В зависимости от местоположения и окружающей среды Агент может получить бонус или штраф за легкую атлетику или уклонение.

По мере продолжения текущей битвы следующие события происходят в следующем порядке:

Один к одному?'

СТАТИЧНЫЙ убийца, сосредоточив внимание на одном конкретном Агенте, бросается вперед и пытается попасть в упор , прежде чем стрелять. Пока этот убийца движется, другие агенты могут попытаться выйти на злоумышленника. После каждой атаки Агента появляется дубликат убийцы , охотящийся за другим Агентом. Это продолжается до тех пор, пока для каждого агента не будет хотя бы одного СТАТИЧЕСКОГО убийцы. Если агенты попытаются удержать свои позиции, они могут накапливать более одного СТАТИЧЕСКОГО элемента на агента.

Если Агенты не отступят, они вскоре окажутся. в меньшинстве и будут окружены убийцами в масках . Те, кто этого не понимает, могут заметить другие странные фигуры, убегающие со сцены, мужчин и женщин в одежде 1950-х годов.

Cle Очистите установленный

Когда все Агенты решили бежать, они внезапно войдите в странную процессию людей, одетых во все, рабочие ботинки и перчатки, движущихся в противоположном направлении. Эти люди носят веревки, шкивы и снаряжение. Они катят тележки и декорации с явным пренебрежением к продолжающейся перестрелке. В рулоне Alentness замечается, что элементы декораций для холста окрашены в белый цвет с золотой филигранью. Несколько человек, похоже , одеты в сценическую одежду и грим из спектакля "Агенты Шейк-спира", которые приглядываются повнимательнее , оказываются мишенями для выстрелов из дробовика.

Т. Ил А Эмброуз, Чтобы украсить позже.

Те Передача полномочий

Проходит еще один поворот, когда Агенты проталкиваются сквозь рабочих. Все агенты, кроме одного, подвергаются нападению и должны бежать - если только они не будут сопротивляться, когда. соберется больше СТАТИЧНЫХ убийц . Но Агент с самым высоким Извержением внезапно сталкивается со странным, элегантно одетым мужчиной с козлиной бородкой. Преследование СТАТИЧЕСКИМИ убийцами внезапно прекращается, как будто они потеряли след

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Ощущение СТАТИКИ

Финальное преследование СТАТИКОЙ должно казаться ужасающим, неистовым и безжалостным. Продолжайте преследование. Не давайте игрокам времени на раздумья. Вот несколько советов, как достичь этого ощущения.

- МЕНЯЮЩИЙСЯ МИР: Через несколько секунд после начала финальной погони мир вокруг Агентов начинает... рушиться. Стены, кажется, скользят и движутся. Двери получаются односторонними и сделаны из тонкой фанеры. Здания оказываются нарисованными декорациями. Даже сбежать из здания оказывается непросто, поскольку комнаты и люди перемещаются и перемещаются. Этот эффект усиливается по мере продолжения преследования. Попытки скрыться в транспортных средствах терпят неудачу. Транспортное средство может выглядеть нормально, но интерьер разобран, и транспортное средство не работает. Позже транспортное средство представляет собой не что иное, как плоскую окрашенную опору, стоимость которой составляет 0/1 D4 САН от беспомощности. Они находятся в мире клеверка.
- СВИДЕТЕЛИ: Сначала свидетели нормально реагируют на преследование и нападение. Они убегают, ныряют в укрытие и кричат. Но по мере продолжения преследования они привыкают к насилию. После того, как первый член СТАТИЧЕСКОЙ команды убит и возвращается, мир начинает "не видеть" атаку, хотя она по-прежнему так же смертоносна для Агентов, как и раньше. К концу преследования Агентов и их бегущую перестрелку видят только те, кто заражен силой Каркозы.
- ТИШИНА и СМЕРТЬ: В тот момент, когда появляется убийца в газовой маске с дробовиком, начинается преследование. Любой Агент, который отступает и пытается удержать свою позицию, оказывается окруженным множеством идентичных убийц, что обходится в О / 1 САН от неестественного. Чем дольше Агент продолжает убивать, тем больше появляется убийц. Количество СТАТИЧЕСКИХ участников, которые могут появляться, не ограничено. В конце концов, даже самые хорошо вооруженные и защищенные агенты будут захвачены, если они не будут продолжать двигаться.
- МЕРТВЫЕ, НО НЕ МЕРТВЫЕ: СТАТИЧНЫЕ члены команды - Повторители, обреченные снова и снова возвращаться из смерти , невольно служа Королю в Желтом. Убить их так же просто, как убить обычного человека, и стоит обычного количества САН от насилия. Но они продолжают возвращаться. Единственное, что хуже убийства маньяка в противогазе, вооруженного дробовиком, - это видеть, как такой же маньяк врывается в дверь, чтобы продолжить буйство мгновением позже. Это стоит О / 1D6 SAN от неестественного. Ва не может -тем. По крайней мере, Нат Кокс.
- КТО ОНИ ТАКИЕ? Снимать маску с убитого СТАТИЧЕСКОГО агента - ошибка. Они ужасно прогнили и давно мертвы. И все же каждый из них каким-то образом является кем-то, кого Агент знает, кем-то, кто мертв или пропал без вести. Потерянные агенты, близкие, пропавшие свидетели или пациенты Дорчестер-хауса - все, кого Агент меньше всего ожидает увидеть. Это откровение стоит 1, 1D8 САН от неестественного.

агент. Незнакомец держит пачку бумаг, свернутую, как газета. Несмотря на любые ранения Агента, стрельбу или размахивание оружием, мужчина спокойно передает документы Агенту и говорит: "Эта роль идеально подходит для вас". Затем он исчезает в толпе. За ним нельзя следить.

На обложке сценария написано: "ЕЕ СЕРАЯ ПЕСНЯ Б. Паджетта". Внутри все детали для КОРОЛЯ подчеркнуты красным жирным карандашом. Видеть это стоит 0/1 САН от беспомощности. Затем с криком, приглушенным противогазом, преследование возобновляется. Сертификат США, ti et

В задней части толпа расступается, и Агенты оказываются вместе в затемненном пространстве, похожем на театр. Когда их глаза привыкают, дверь позади них распахивается, открывая силуэты отряда СТАТИЧНЫХ оперативников, все еще преследующих их. Агенты сталкиваются с очередным поворотом борьбы или бегства.

Продвигаясь вглубь здания, агенты видят веревки, шкивы и мешки с песком. Украдкой сверкающие глаза наблюдают за ними из темноты, когда они проходят мимо. Смутно различимые лица щеголяют раскаивающимися улыбками. Попытки получить помощь от этих деятелей терпят неудачу. Они либо исчезают, либо убиты выстрелами из дробовика, предназначенными для Агентов. Это стоит 0/1 D6 САН от насилия.

Через все этапы времени

Агенты внезапно выходят на открытую, ярко освещенную сцену и на мгновение ослепляются. На сцене много фигур, одетых в пышные костюмы и с перерисованным, преувеличенным макияжем. Агентам с Corruption 5+ некоторые лица кажутся знакомыми и включают сумасшедших или пропавших без вести. Это признание стоит 0/1 D4 SAN от неестественного.

Зрители наблюдают за происходящим с поднятыми вверх выжидающими лицами. Преследование продолжается даже здесь. СТАТИЧЕСКИЕ убийцы стреляют по Агентам и следуют за ними через сцену на другую сторону.

Если игрок слышит сообщения о странных людях, бегающих по сцене как в Ее Серой песне, так и в оригинальной парижской постановке Le Roi en jasne, Агенты понимают, что они и есть те люди.

Четто Брнамен, Должно быть, видел планы Aepats -te.

Каждый теряет 1/1 D6 САН от неестественного и получает +1 Корму.

На другом конце сцены Агенты находят единственную закрытую дверь за занавесками. В ясный день она выходит на улицу.

—

На улице Агенты выходят со сцены на улицу. Они окружены людьми, машинами и звуками большого города. К настоящему времени смертоносность СТАТИЧЕСКОЙ команды не должна вызывать сомнений. Выжившие агенты , похоже, истощены. СТАТИЧЕСКАЯ команда продолжает следовать за ними, удаляясь.

Прохожие не реагируют ни на внезапное появление Агентов , ни на СТАТИЧНЫХ убийц. Все мужчины в костюмах и шляпах. Все женщины в длинных юбках, платьях и немодном макияже. Машины архаичны. Агенты, которые останавливаются хотя бы на один ход, понимают , что находятся в Нью-Йорке в 1950-х или 1960-х годах, и теряют 1/1 D4 SAN из-за неестественного.

Любой Агент, делающий бросок бдительности, понимает, что каждый случайный прохожий ему известен. Это люди , с которыми Агенты сталкивались во время этих операций, и все они идут по дорожкам на улице, как будто они не знают Агентов или друг друга. Буквально любого бывшего Агента или NPC, с которым сталкивались Агенты, можно найти здесь. Куда бы Агенты ни посмотрели, они видят знакомых им людей, мрачно бредущих вперед. Это стоит 1/16 САН от неестественного.

Агенты, которые пытаются удержаться здесь , сталкиваются лицом к лицу с несколькими СТАТИЧНЫМИ убийцами, новыми на каждом шагу, пока их не застрелят. на улице. Агенты, которые продолжают убегать, видят вывеску отеля Broadalbin. ВЫХОД - ЭТО ТНОВат.

Отель Бродальбин

Это промокшая от пота, кричащая гонка, чтобы преодолеть последние 50 метров до отеля Бродальбин. Агенты, которые повышают бдительность, понимают, что СТАТИЧЕСКИЕ убийцы теперь работают вместе с Агентами. Они не нападают на Агентов. Они тоже бегут.

Как агентов, так и СТАТИЧНЫХ убийц преследуют шестеро полицейских в старинной форме. Если какой-либо агент

останавливается, полиция открывает огонь. У них есть огнестрельное оружие на 50% , а их револьверы наносят 1D8 урона. У каждого из них по 12 л.с., и они не носят брони. Они не ведут переговоров.

Как только Агент переступает порог отеля Бродальбин, всякое преследование прекращается. На них накатывает чувство синхронности, дежавю и достижения одновременно.

Каждый Агент, который попадает внутрь, получает 1d20 SAN и теряет 1D4 Прироста, до минимального прироста 1.

Разрешение

Основными задачами этой операции являются расследование и выживание. Агенты обнаруживают, что им удалось сбежать от сил Ночного Мира. Они являются быть вынужденным идти по пути. Мир складывается и меняется , как скульптура оригами, чтобы расчистить этот путь. В то время как контакт может быть установлен с Облигациями, старыми ассоциациями и другими NPC, быстро становится очевидным, что простое взаимодействие с Агентами - это. своего рода яд , который заражает невинных силой Короля в. Желтом. Эта дисгармония с миром завершается противостоянием с ужасающей СТАТИЧНОЙ командой. Выжить можно только сбежав на станцию по пути в Каркосу: отель Бродальбин.

Выжившие агенты прибывают в отель Бродальбин, логово заговорщиков, бездельников и убийц, и все они попадают в ловушку Короля в Желтом. Там Агенты должны искать конкретную бутылку, следуя указаниям Эбигейл Райт, которой исполнилось 20 лет.

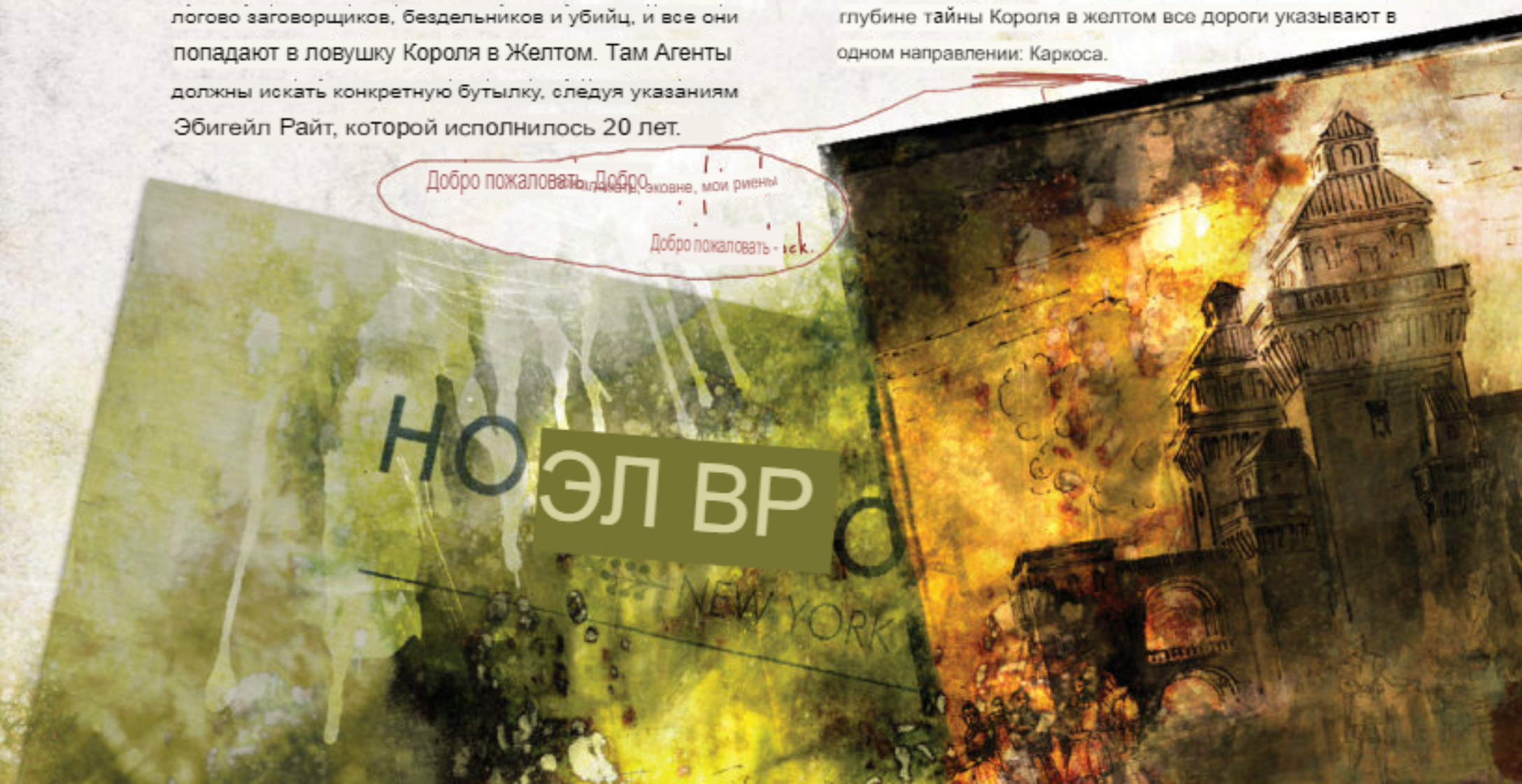
В "Отель Бродальбин"

В следующем разделе "отлично: Отель бродальбин" те Агенты, которые выжили "Как Карта, сделанная из Кожи". , оказываются в странном отеле, не совсем на Земле.

Игроки, потерявшие Агентов в игре "Как карта, сделанная из кожи", должны либо создать новых Агентов, либо взять на себя NPC, введенных в предыдущих операциях. Такими заменителями могут быть люди, которых Агенты узнают, уже потерянные и ожидающие в отеле Бродалбин. Агенты , которых ранее одурачил Король в Желтом, могут оказаться в вестибюле. Когда выжившие, измученные, бегут в безопасное место Бродальбина, эти новички бросаются к ним, тяжело дыша, радуясь их видеть, напуганные, убежденные, что они все это время были товарищами Агентов.

Агент, убитый командой STATIC, может быть даже здесь, покрытый собственной кровью, но совершенно здоровый, потерявший 1/1 D20 SAN из-за памяти о смерти и получивший 5% от перерождения в. Бродальбине.

Главными кандидатами на замену являются пропавшие члены Delta Green, NPC, Связи Агентов, недавние контакты или даже такие древние Ретрансляторы, как лан Ф. Декрейг или Вирджил Гриффит, лидер команды STATIC, потерявший всякую память о судьбе своей команды и ничего не знающий об их вечной миссии. На этой глубине тайны Короля в желтом все дороги указывают в одном направлении: Каркоса.



Персонажи

СТАТИЧЕСКИЕ убийцы Дельта Грин

СТАТИЧЕСКИЕ убийцы - все одинаковые и безумные: белые люди. Каждый одет в тяжелое пальто, перчатки, боевые ботинки и противогаз в стиле 1940-х годов, который полностью скрывает его лицо. У каждого в кармане есть складной нож и помповое ружье, у которого, кажется, никогда не заканчиваются патроны. Общение с ними невозможно, хотя они могут выкрикивать приглушенные, неразборчивые команды Агенту за несколько секунд до того, как разрядить дробовик им в лицо.

СТАТИЧЕСКИЙ убийца

Обычный агент, неопределенный возраст и неизменяемый

STR 11 CON 11 DEX 11 INT 11 POW 11 CHA 11 HP 11 WP 11 SAN O

НАВЫКИ: Бдительность 40%, Огнестрельное оружие 40%, Рукопашный бой 40%, Скрытность 30%, Рукопашный бой 40%.

АТ1АКИ: Помповое ружье, стреляющее пулями 40%, урон 2D6.

Складной нож 40%, урон 1 D4, Бронебойный 3.

Невооруженный 40%, урон 1 04-1.

ЗАСТРЯЛ: СТАТИЧЕСКИЕ убийцы пойманы в ловушку в узком спектре реальности, действуя как последний страж против тех, кто проникает глубже во влияние Короля. Всякий раз, когда кто-то приближается к тайне расположения отеля Broadalbin, он обнаруживает СТАТИЧЕСКОЕ ожидание.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ДВЕРИ: СТАТИЧЕСКИЕ убийцы не могут быть заключены в тюрьму. Они всегда находят выход, обнаруживая потайной ход, потайную дверь или окно, которого мгновение назад там не было. Другие могут следовать за ними по таким проходам, получая +1 Порчу. Куда они приведут, зависит от Обработчика.

БЕСКОНЕЧНЫЙ: СТАТИЧЕСКИЕ убийцы в некотором роде бессмертны. Они так же хрупки, как и обычные люди, и могут быть застрелены, зарезаны, избиты и сожжены с результатами, аналогичными тем, что наблюдаются в реальном мире (и всеми сопутствующими потерями в здравом уме). Но в конце концов они всегда возвращаются целыми и невредимыми.

ЖЕРТВЫ: Не совсем мертвые жертвы СТАТИЧЕСКОЙ команды следуют за ними, как греческий хор. Солдаты убивали и поджигали на полях Кореда. Невинные посетители концертов их вышибло из ботинок выстрелами из дробовика. Даже другие оперативники "Сельта Грин", которых задушили, зарезали, застрелили или утопили. Их жертвы расхаживают по НЕПОДВИЖНЫМ убийцам, никогда не прикасаясь к ним и никогда не вмешиваясь. Видеть их стоит дорого в соответствии с их уродствами. Они невосприимчивы к атакам и вмешательству.

ПРИВЛЕЧЕННЫЙ К АГЕНТАМ: Агенты не могут долго прятаться от СТАТИЧЕСКИХ убийц. Они неизменно находят область, где спрятан Агент, и начинают поиски, как будто они каким-то образом знают, что Агент там. СТАТИЧЕСКИЕ убийцы могут снова и снова бросать вызов Скрытности Агента, пока не добьются успеха. Похоже, они каким-то образом вынюхивают местонахождение Агента.

ПОТЕРЯ ЗДРАВОМЫСЛИЯ: 0/1 D4 SAN от неестественного, если они известно, что он мертв.

Команда Delta Green Zip Team

Эти активы Delta Green были активированы для привлечения Агентов, предпочтительно живых (по крайней мере, на данный момент).

Агент команды "Дельта Грин Зип"

Оглушить, обезопасить, транспортировать

STR 12 CON 11 DEX 12 INT 11 POW 11 CHA 11 HP 12 WP 11 SAN 50 КРИТИЧЕСКИЙ МОМЕНТ 44

РАССТРОЙСТВА И АДАПТАЦИИ: Адаптирован к насилию.

НАВЫКИ: Бдительность 40%, Легкая атлетика 40%, Уклонение 40%, Вождение 40%, Огнестрельное оружие 40%, ГУМИНТ 50%, Оружие ближнего боя 40%, Убеждение 40%, Аптека 50%, (Только Дэниелс], Поиск 40%, Скрытность 40%, Рукопашный бой 50%.

АТИАКИ: Электрошокер 40%, цель оглушена.

Пистолет-пулемет MAC-1O 40%, урон 1D10 или летальность 10%.

Шприц 40%, урон 1; после 2D6 ходов цель должна сделать бросок CON × 5 со скоростью -40% или упасть без сознания на час; цель, которая остается в сознании, получает штраф -20% за все действия в течение 12 часов.

Невооруженный 50%, урон 1 D4-1.

>>> Команда Delta Green Zip Team

Имя	Описание	Bckground	Проходящий Мимо Странный
Юджин М. Дэниелс,	Афроамериканец, 54 года	Хирург из Чикаго, штат Иллинойс	Проверка бюрократии, длящаяся девять часов, показывает, что в 1983 году он проходил обучение в Мемориальной больнице Арлингтона в Техасе вместе с доктором Далланом. Ни один из них не помнит другого.
Дениз Флори	Испаноязычная женщина, 41 года	Сержант военной полиции в отставке из Бостона, штат Массачусетс	Бюрократический список, занимающий четыре часа, показывает, что она жила по адресу Артура и Элейн Мануэль летом 1995 года, в то время как она недолго училась в университете Хофстра, прежде чем вступить в армию.
Келвин М. Мэтьюз	Афроамериканец, офицер полиции, 41 год,	Декейтер, Иллинойс	Проверка бюрократии, длящаяся пять часов, показывает, что его бабушка по материнской линии, уроженка Нового Орлеана, Изабель Кастень, родственница семьи Шастень из южной Франции.
Джеффри Рид	Белый мужчина, возраст 35	Бывший офицер ВВС и авиамеханик из Биллингса, штат Монтана	Двухчасовая проверка бюрократии показывает, что Рид - бывший пасынок Венди Гизон, а также сводный брат Эда Майлера Виста, хотя он этого и не знает.

Сотрудники полиции.

Это средние примеры офицеров, встречающихся повсюду Соединенные Штаты. Когда общественность оповещает местные власти о готовящемся преступлении, 104+1 сотрудника полиции появляются для расследования.

Типичный полицейский

Служение и или защита

STR 11 CON 11 DEX 10 INT 10 POW 11 CHA 10

HP 11 WP 11 SAN 5.5 Предел прочности 44

БРОНЯ: Усиленный кевларовый жилет, Броня 4.

НАВЫКИ: Бдительность 50%, Легкая атлетика 50%, Бюрократия 30%, Криминология 30%, Вождение 40%, Огнестрельное оружие 40%, ГУМАННОСТЬ 40%, Низкий уровень 40%, Рукопашный бой 50%, Убеждение 50%, Поиск 40%, Скрытность 30%, Рукопашный бой 50%.

АТИАКИ: пистолет 40 калибра 40%, урон 1D10.

Карабин AR-15 40%, урон 1D12, Бронебойность 3 (в багажнике патрульной машины].

Дубинка 50%, урон 1 D6.

Электрошокер 50%, цель оглушена.

Невооруженный 50%, урон 1 D4-1.

Уходите:

Отель Бродальбин

УОТТ: Ах, но каждый из нас - тюрьма, а не заключенный:

Время превращает всех нас в тюрьмы.

Внутри каждого из них заключена тысяча тихих голосов,

Которые, если их освободить, могли бы наполнить этот мир шепотом страха.

-"Король в желтом", Акт I, Сцена 2

Выезд: Отель Бродальбин

Отель Бродальбин когда-то был Земным, но безумие, одержимость и развращенность его обитателей затянули его в Ночной Мир. Теперь он сохраняется на какой-то темной и стабильной орбите Каркозы. Он пересекается со многими временами и местами, привлекая путешественников, которые все едут в одном направлении, и возникает необходимость ответить на последний вопрос: почему?

Для чего все это нужно? Почему они здесь? Какова конечная цель? Отель спокойно обещает, что ответы на эти и многие другие секреты скрыты в его стенах.

Все те, кто переступает порог, приходят за ответами, хотя многие не понимают своей цели или истинного предназначения отеля, пока не становится слишком поздно. Чаще всего те, кто входит в отель Broadalbin, никогда не находят того, что ищут. Внутри отеля жизнь протекает странным образом. Жители строят планы, планируют и борются за то, чтобы найти дорогу в подвалы. Ходят слухи , что за старыми, неухоженными комнатами скрываются бесконечные каменные туннели Лабиринта Шепота, заполненные нетронутыми бутылками.

Каждая бутылка содержит название и секрет. Если вы найдете свою бутылку, вы найдете свой ответ, тайну , которая лежит в вашем сердце. Эти тайны ужасны и чисты. Они предлагают свободу и самореализацию , невозможные в обычном мире. Эти ответы могут очистить, разрушить, освободить или уничтожить. Эти ответы могут навсегда изменить само представление человека о себе.

Многие из нас заходят в отель Бродальбин. Немногие находят путь в Лабиринт Шепота. Еще меньше людей находят свои бутылки. Такова природа Каркозы. Сбиться с пути очень легко. Это легко забыть. Откровение и пытка стоят бок о бок в отеле Бродальбин.

Единственное, что хуже, чем вечно искать тайну , - это найти ответ.

Добро пожаловать всем.

Всегда найдется больше места.

Отель приходит и уходит

Закапывание и главный этаж

Внешний вид отеля Broadalbin ничем не примечателен. Он вписывается в любую городскую улицу, и его можно найти в любом значимом городе. Он не слишком высокий, не слишком широкий и не слишком странный. Он эффективно замаскирован.

В Нью-Йорке из него открывается вид на парк Мэдисон -сквер с угла Западной 24-й улицы и Сент-авеню- ну. Прямо напротив него Sth-авеню и Бродвей пересекаются у флагштока Вечного света.

Но отель существует не для кого попало.

IT FELT LIKE YEARS UNTIL I FOUND IT.

Вход и вестибюль

Четыре парадные двери широкие, из потрепанного красного дерева, на каждой нарисована облупившаяся золотая буква "B" внутри выгравированных стеклянных окон. Вращающаяся дверь в центре навсегда вышла из строя. Комедийный, нарисованный от руки знак краснеющего мужчины с надписью "ПРОСТИТЕ НАШУ КРАСКУ", висящей над его головой, блокирует сломанную дверь.

Худой, раздражительный камердинер скрывается у входа, ожидая , чтобы забрать машины тех, кто регистрируется. Одетый в нелепую красную униформу, с аккуратными, возможно, закрученными пером усами, он называет себя Карло. У него мало времени для светской беседы. Те, кто сдает ему транспортное средство, никогда больше не увидят его или Карло. Никто внутри никогда о нем не слышал.

Две короткие мраморные колонны, увенчанные позолоченными горгульями, обрамляют двери. У каждой горгульи во рту есть газовое пламя, где курильщики могут прикуривать сигареты. Несмотря на постановление о запрете курения в Нью-Йорке, Бродалбин каким-то образом остается местом для курения. Изнутри, выглядывая наружу, кажется, что горгульи кланяются тем, кто покидает здание.

Бродальбин великолепен, но относится к другому времени. Похоже, его владельцы оставили его разваливаться на куски. Ни разу не пожалели средств. Когда его двери впервые открылись,

МНЕНИЕ:
Покидая отель Бродальбин

покинуть отель Broadalbin может быть непросто. Агенты, выглядывающие из парадных дверей, видят то, что кажется Нью-Йорком их собственного времени, но они также иногда видят статичных оперативников в масках, ожидающих поблизости. По какой-то причине они, похоже , не могут войти в отель.

Агенты могут свободно уйти в любое время. Но, уйдя, они обнаруживают, что их преследуют и преследуют проявления Короля в Желтом. Только внутри отеля они находят некоторую передышку - по крайней мере, от более непосредственных ужасов.

УХОД: Агенты, выходящие из отеля Broadalbin , переполнены чувством отчуждения, печали и апатии. Это стоит 1/1 D4 CAH от беспомощности каждые четыре часа за пределами отеля. Неудача указывает на то, что Агент сталкивается с проявлением Короля в желтом цвете.

Поражайте Агентов проявлениями, существами и встречами, с которыми они не сталкивались в предыдущих главах.

Смотрите ОПИСАНИЯ НОЧНЫХ ЭТАЖЕЙ на стр. 1 04 и ОПИСАНИЯ книжных магазинов на стр. 125 для получения дополнительной информации.

НЕ МОЯ ЗЕМЛЯ: Агенты могут оказаться на другой Земле, где время, политические последствия и порядок совершенно другие. В этом странно викторианском Нью-Йорке сверкающие мраморные камеры самоубийц приветствуют меланхолию. Флотилии паровых фрегатов оставляют за собой клубы дыма в бесхрайнем океане. Приличия, наука и политика - это совершенно разные вещи. Все, что остается неизменным, - это странное существование отеля Broadal bin, похожего на якорь, затонувший в водовороте возможностей. Это мир мистера Уайльда. Когда его найдут здесь, он может оказаться полезным.

СТАТИЧЕСКИЕ ОХОТНИКИ: Несмотря на то, что они не могут войти в отель Бродальбин, СТАТИЧЕСКИЕ убийцы все еще охотятся на Агени. На любом повороте, в любом мире, за пределами отеля они могут появиться идентичным образом для первого преследования и преследовать Агентов обратно в Бродалбин.

Где клоун

приходит -rom ъ .

должно быть, это было захватывающее зрелище. Теперь золотая отделка, зубчатые и облупившиеся обои, рябые и деревянные перила, l потертые и истонченные ковры лежат беспорядочно, как будто специально для того, чтобы скрыть самые вопиющие недостатки. На обоях с золотой отделкой изображен повторяющийся мотив крошечных, повторяющихся детских клоунов, прыгающих, таща за собой извилистого дракона на веревочке (см. СЦЕНУ 52, ДРАКОНА И КЛОУНА на стр. 228).

Вестибюль высотой в два этажа заполнен мягкими креслами, диванами и каминами. Слева от входных дверей находится стойка регистрации из красного дерева. За стойкой двери с крыльями летучей мыши ведут в комнату отдыха для сотрудников. Через вестибюль от парадных дверей кованая l железная клетка лифта исчезает под потолком и l спускается в подвал. Справа от парадных дверей находится узкая, тесная столовая. По бокам от лифта в дальнем конце вестибюля, широкий, потертый лестница, устланная бордовым ковром, ведет вверх.

Жители Res находятся на первом этаже , читают книги и газеты, курят и пьют, а l также едят закуски, которые приносят им одетые в красное посыльные. Здесь можно найти почти любого жителя Ночного Мира , который ищет подсказки о том, как улучшить свое положение или найти свои бутылки. Многие подслушивают l разговоры поблизости.

Портье на стойке регистрации всегда Элмер Лосетт. Маленький, вечно ухмыляющийся человечек, он каким -то образом умудряется выглядеть одновременно подростком и пожилым человеком

. Лотетт те А -Тпоэлемеки.

Losette - это общий источник информации для Broadalbin. Он почти всегда знает имена, номера комнат l и основные расположения всех гостей отеля. Агенты, которые заключают с ним сделку, могут получить доступ в комнаты гостей, когда их "нет дома", или даже. отмычку, которая может открыть практически любую дверь в отеле. Конечно, такой доступ не является бесплатным. В обмен Агенты должны помочь Лосетту приблизиться на шаг к тому, чтобы он нашел свою бутылку. Глубины Лабиринта Шепота до сих пор ускользали от него. Он знает, как войти, но все попытки продвинуться глубже выплевывают его обратно в Бродальбин. Хуже того, Лосетт тайно находится на побегушках у мистера Уайлда, который хранит ужасные секреты над головой Лосетт. (Возможно, благодаря Агентам; см. стр. 266.)

Номера и проживание

Бронирование на неопределенный срок уже было сделано на настоящее имя каждого Агента неизвестной стороной. Проверка в Лосетте или на стойке регистрации ifront показывает, что Агентов ожидали "в течение некоторого времени". Он отмахивается от предложений об оплате, хотя чаевые всегда приветствуются.

Лосетт дает Агентам номера комнат и старомодные ключи. Лосетт также передает жетоны автомату в столовой, говоря, что в номерах делюкс предлагается два бесплатных приема пищи в день. Агенты могут получать еще два жетона каждое утро.

Один из безымянных коридорных ведет Агентов наверх на шатком лифте (см. ЛИФТ на стр. 288) в ряд соседних комнат на шестой этаж. Шестой флот. Интересно.

Агенты, которые видели гостиничный номер по другую сторону Окна Мечты в Отсутствующей комнате (см. стр. 254), признают, что каждая комната идентична ей. Это стоит 1/1d4 SAN от беспомощности.

Эти комнаты совершенно обыденны. Только то, что Агенты носят с собой, может повлиять на них там. Однако к настоящему времени мало кто из Агентов, скорее всего, поверит в это. Все агенты могут остановиться в одной комнате или попросить несколько комнат, соединенных дверями, которые могут оставаться открытыми. Элмер Лосетт на стойке регистрации любезен и добр, хотя он может покрутить пальцем у виска, когда Агенты уходят.

В Столовой

Узкая столовая с низким потолком на первом этаже имеет одну длинную стену, покрытую маленькими стеклянными дверями. Каждое распашное окно заполнено свежеприготовленной едой, которую сотрудники (предположительно) вставляют на место с дальней стороны стены. Цены варьируются от десятицентовика за кофе до 3 долларов за сэндвич со стейком. Товары, вывески и цены время от времени меняются с хуем и звоном колокольчика. Жетон с фронта стол покупает любой товар в этих витринах.

Тусклый свет в этой комнате и ее большой, часто освещаемый камин привлекают ленивых и пристыженных. Если один из Агентов совершил какой-то поступок, который показался всем игрокам постыдным и достойным сожаления, выделите его. Этот Агент испытывает чувство облегчения или комфорта в столовой.

Чаще всего те, кто расположился лагерем на деревянных стульях у огня, полностью спят, а еда отброшена в сторону. Других можно было найти; дремлющими на стульях или потерявшими сознание в собственной блевотине в темном углу. Здесь никто из сотрудников не работает на этаже, хотя коридорные иногда приходят и уходят. Агенты , смотрящие через стеклянные окна, иногда видят тени рабочих, но никакого входа на кухню за стеной обнаружить невозможно. На кухню можно попасть только через лабиринтоподобные туннели основания . лейтенант полностью укомплектован марионетками.

Агенты могут попытаться поспать в столовой, чтобы восстановить силы. Чтобы хорошо выспаться ночью, требуется пройти тест CON × 5 или напиться настолько, что Агент получает штраф -10% ко всем тестам в течение 1D6 часов после пробуждения.

Задняя стойка бара

Через двойные распашные двери за стойкой регистрации представляет собой небольшую узкую зону, скрытую от глаз посетителей. Потолок высотой в два этажа, как и в вестибюле. Именно здесь чаще всего сотрудники делают перерывы. Журналы, старые книги и газеты 1920-1930-х годов разбросаны на узкой полке, которая окружает комнату на высоте средней части. Длинный узкий ковер тянется от дверей в дальнюю часть комнаты. Небольшой железный промышленный вентилятор вмонтирован в деревянный потолок для рассеивания дыма. В комнате всегда пахнет спиртным.

Любой, у кого поиск составляет 40% или выше, или кто делает успешный бросок, замечает комок под ковриком для бегунов. Перевернув ковер, вы обнаружите выдвижной люк. Она не заперта. Она ведет вниз, в прачечную (см. стр. 294), и является полезным кратчайшим путем для тех, кто хочет проникнуть в подвалы незамеченным.

Присутствуют ли какие-либо сотрудники и мешают ли они попыткам открыть люк, всегда зависит от Обработчика. поднялся на несколько ярусов Выше.

Купит тету с ласвентой.

Лифт

Этот древний лифт был чудом викторианской эпохи. Теперь он скрепляется точечными сварными швами, металлическими застежками, выкрашенными в черный цвет, чтобы соответствовать железу, и даже секциями скрытой веревки. Он гремит и лязгает. Вестибюль

и стены видны сквозь железную клетку, даже когда лифт находится в движении. Клетка предоставляет пассажирам броню 3 и укрытие, которое налагает штраф -20% за попадание в них или -40%, если они уклоняются.

В лифте есть только стрелки "ВВЕРХ" и "DN", указывающие направление, и никаких цифр или маркировки этажей. Бродальбин может быть высотой в любое количество этажей. Его подвалы могут опускаться бесконечно. Никто, даже оператор, похоже, не знает наверняка. Рычаг направления представляет собой золотую ручку, которая может увеличивать и уменьшать скорость, вверх или вниз. Он настолько стар и привередлив, что им может пользоваться только оператор.

Лифтом всегда управляет Гвидо " Чарли" Антонуччи, пожилой мужчина, одетый в костюм посыльного большого размера, который складывается у его лодыжек и свисает ниже запястий. Он управляет механизмами лифта с безупречной точностью. Как только ему дают слово, он запоминает его и точно знает, где его найти. Чарли знает, где все остановились, хотя поначалу говорит очень мало.

Агенты, которые общаются с Чарли на личном уровне, сталкиваются с неприятным побочным эффектом: Чарли становится их приятелем. Он чересчур дружелюбен. Он постоянно приглашает Агентов к себе на ужин. Подробности смотрите в КВАРТИРЕ ЧАРЛИ на странице 294.

Палантин с арахисовым галстуком из Стерена.

СЛЕДЫ НА ПОТОЛКЕ

Линии дорожек вырезаны на потолке и вьются по всему отелю: по коридорам, через двери, в комнаты. Агенты не замечают их, если только какой-нибудь житель не укажет на них, или Агенты не найдут их у входа на кухню, как описано на странице 295. Тогда они видят их повсюду.

По Лестнице

Ничто не мешает агентам подниматься по лестнице в дальнем конце вестибюля. Они выходят на каждый этаж выше.

Небольшая металлическая противопожарная дверь, установленная в основании лестницы, помечена ТОЛЬКО для персонала нарисованным трафаретом. Многих сотрудников отеля можно увидеть убегающими через эту дверь во время перерывов. Она всегда не заперта, но любой, кто войдет в эту дверь и не будет известен персоналу, скорее всего, будет вызван ближайшим посыльным. Коридорный быстро сообщает об этом Элмеру Лос-Этте на стойке регистрации. Лосетт использует все, кроме насилия, чтобы помешать Агентам продвинуться дальше, но его любимое занятие - угрожать раскрыть секрет Агента Бонду или другому Агенту. Те , кто все равно упорствует, навлекают на себя гнев Лосетт, которая помнит о них, когда позже вынашивает планы . Лестница для персонала ведет в подвалы, описанные на странице 293.

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Жизнь в Бродальбине

Пожилые люди в отеле Broodalbin вскоре обнаруживают, что становится невозможно правильно следить за временем. Минуты, часы, дни, месяцы могут пролететь в мгновение ока. Сосредоточение внимания на этом вопросе, по-видимому, только усугубляет такие временные промахи.

Каждый житель находит свою собственную странную орбиту внутри залов отеля. Если они не являются ядром, они вращаются там, молча, вечно.

Агент, надеющийся противостоять притяжению повторения внутри отверстия, должен потратить 1D4 WP. Это займет восемь часов непрерывного, самонаправленного действия. Агент, который внезапно засыпает в Брудолбине, просыпается в какой -то неприглядной ситуации, не помня о том, как они там жили: например, разговаривает с крепким мужчиной с зелеными пятнами в столовой о психоделических жуках или приходит в себя посреди одного из более глубоких подвалов, сосредотачиваясь на морионетле боллрум.

Происходит сон и еда, но у офиена Агениса может внезапно возникнуть ощущение, что они не делали ни того, ни другого в течение долгого времени, возможно, слишком долго, чтобы быть нормальными. Агенты, которые спят в Holel Broodalbin, терзаются странными снами, которые Хондлер должен посеять с более глубоким смыслом. Агенты восстанавливают WP и HP как обычно.

В отеле нет туалетов. Если плойер спросит о них, все агенты поймут, что с момента прибытия у них не было желания отвечать на зов природы. Они никогда этого не делают. Осознание стоит 0/7 CAH от беспомощности. Агенты, которые поднимают достаточно шума из-за этого, могут создавать такие вещи в своем существовании, заставляя их застывать, как будто из эфира, как будто они всегда были там. Независимо от того, какие странности и странности преследуют отель, большинство жителей, похоже, не замечают ничего необычного.

Life in Broadalbin IS нормал, каждый очень многое свидетельствует О Том, Что... не

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

ЖЕЛТАЯ КАРТОЧКА

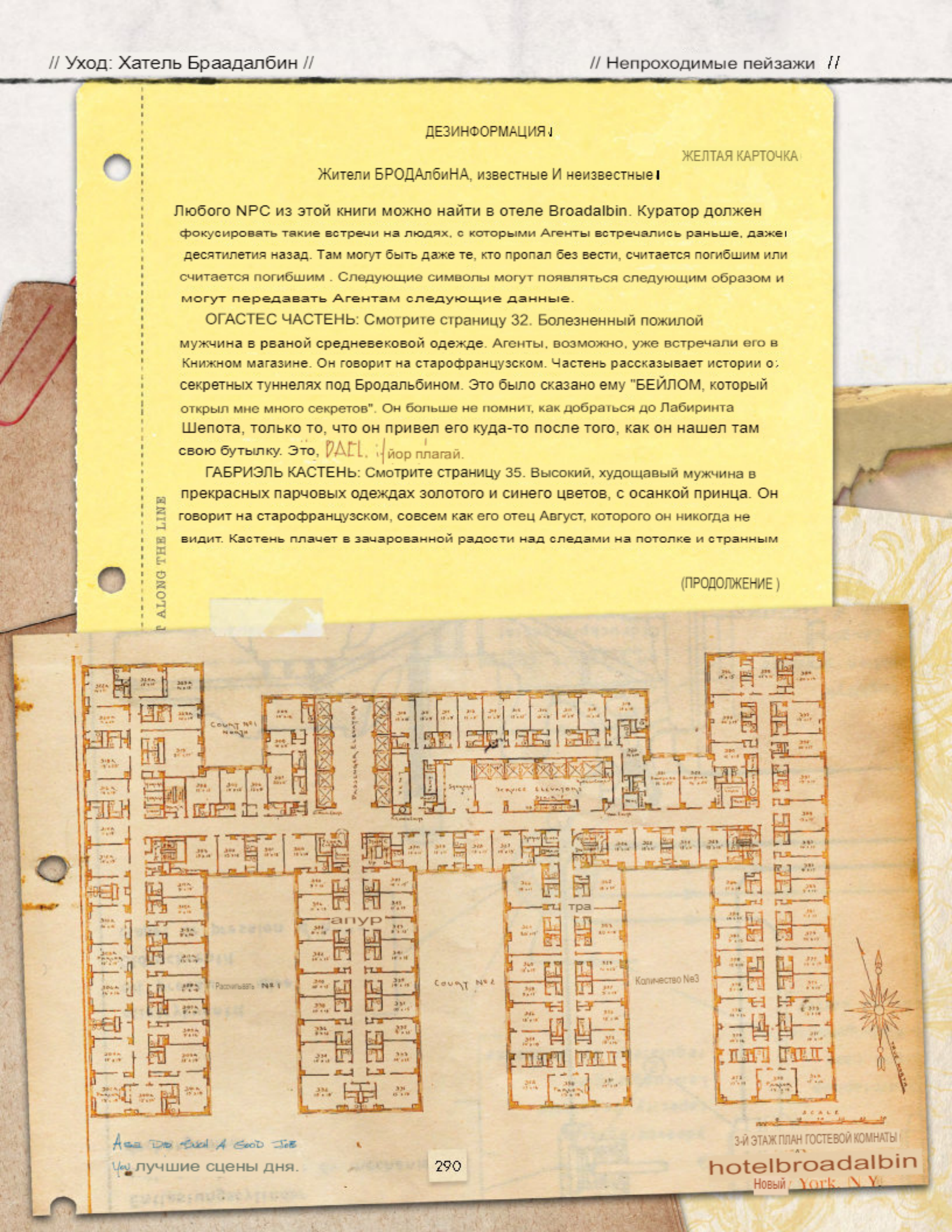
Жители БРОДАлбиНА, известные И неизвестные

Любого NPC из этой книги можно найти в отеле Broadalbin. Куратор должен фокусировать такие встречи на людях, с которыми Агенты встречались раньше, даже десятилетия назад. Там могут быть даже те, кто пропал без вести, считается погибшим или считается погибшим . Следующие символы могут появляться следующим образом и могут передавать Агентам следующие данные.

ОГАСТЕС ЧАСТЕНЬ: Смотрите страницу 32. Болезненный пожилой мужчина в рваной средневековой одежде. Агенты, возможно, уже встречали его в Книжном магазине. Он говорит на старофранцузском. Частень рассказывает истории о секретных туннелях под Бродальбином. Это было сказано ему "БЕЙЛОМ, который открыл мне много секретов". Он больше не помнит, как добраться до Лабиринта Шепота, только то, что он привел его куда-то после того, как он нашел там свою бутылку. Это, DAEL. йор плагай.

ГАБРИЭЛЬ КАСТЕНЬ: Смотрите страницу 35. Высокий, худощавый мужчина в прекрасных парчовых одеждах золотого и синего цветов, с осанкой принца. Он говорит на старофранцузском, совсем как его отец Август, которого он никогда не видит. Кастень плачет в зачарованной радости над следами на потолке и странным

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)



Ass Do Such A Good Job

You лучшие сцены дня.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ!

желтая карточка

Жители Бродалбина, известные и неизвестные (продолжение)

марионетки, которых иногда можно увидеть преследующими Бродалбина. Он утверждает, что они его "дети", что они научились двигаться и поворачиваться самостоятельно, "вынужденные действовать каким-то невидимым первичным двигателем". Он знает , что Лабиринт Шепота находится в подвале, но его больше интересует "Часовой механизм". | видел Их у Халявы, однажды, Мраморовые машины.

ЭДУАРД АЛЛАРД: Смотрите страницу 34. Аллард - приземистый мужчина , одетый в простую и странно старомодную, возможно, средневековую кожаную одежду и обувь, похожую на сабо. Его лицо в крови, рассечено. Вырезанный на его лице - вплоть до кости - Желтый Знак. Наблюдение за этим стоит 0/14 САН от насилия. Кажется, никто этого не замечает, кроме Агентов. Тем, кто говорит на старофранцузском (или у кого уровень владения иностранным языком (французским) составляет -20%), Аллард рассказывает, что его учитель, Огастес Частень, не умер. Он исчез после того, как открыл странную бутылку с выгравированным на ней его именем. Аллард ничего не знает о Лабиринте Шепота. Он верит, что он в аду.

ЛЕДИ ТРИОНФИ: Смотрите страницу 36. Невысокая, коренастая женщина в черном с пышной траурной вуалью. Она скрытна, но говорит Агенту с самой высокой степенью Коррупции, что она должна прочитать их карты на Маскараде. Она никогда не бывает без фиолетовой бархатной сумки на шнурке. Попытки подойти к ней заканчиваются тем, что Агент держит в руках только объемную пустую черную вуаль, которая стоит 1 / 104 САН от неестественного.

ЯН Ф. ДЕКРЕЙГ: Смотрите страницу 41. Лысеющий, полный мужчина в очках в проволочной оправе, одетый в полосатую тюремную куртку. Он следует за Агентами в раздражающей манере, прося, чтобы его привели к королю. В конце концов, когда его голос повышается и он начинает кричать, его утаскивают коридорные. Позже его видят без сознания в столовой на мягком стуле. Он ничего не знает о Лабиринте Шепота, но слышал о Бутылках Души. Он говорит, что каждый из них содержит совершенную тайну для человека, указанного на нем.

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Решай, что делать дальше, пока все не закончится.

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1d4 SAN от беспомощности, если только Агент не получил бросок SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН, увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в желтом ЗНАКЕ на стр. 347.

CUT ALONG THE LINE

031-51937 0-46

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

Жители БрОДАлбиНА, известные И неизвестные (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

МАРК РОРК: См. стр. 97. МИРИАМ

ДАРИБОНДИ: См. стр. 38. Старуха с редеющими седыми волосами и истощенным телом, одетая в ночную рубашку и тапочки. Она тянет за собой устаревшую на вид линию для внутривенного введения медицинских препаратов, все еще примотанную скотчем к внутренней стороне локтя. Ее лицо полно удивления. Она утверждает, что приехала повидаться со своим сыном, который "остановился в отеле". Она говорит, что она здесь, чтобы очистить имя своего сына от убийств, в которых его обвинила полиция. Она никогда его не видит. Она ничего не знает о Лабиринте Шепота.

АДРИЕН ДАРИБОНДИ: Смотрите страницу 40. Уличная женщина с пустыми глазами и слишком большим количеством косметики. Чикагский акцент маскирует более глубокий французский акцент. Она хвастается Агенту с самой высокой степенью коррупции, что ее племянник является наследником огромного королевства в Европе под названием Церекос. АСА ДАРИБОНДИ: Смотрите страницу 302.

ГЕНРИ ЛУНДИН: Смотрите страницу 42. Толстяк в серебристой мантии, который повсюду носит с собой простую белую маску. Он утверждает, что приехал в отель на встречу с королем и что поздно ночью нашел дверь здесь, в своем доме в Нью-Йорке. Он слышал слухи о бутылках, которые открывают разум, и о Короле в Желтом, но понятия не имеет, что такое Лабиринт Шепота. Лондин никогда не был Вовремя.

ЭМЕЛИН Ф. ФИЦРОЙ: Смотрите страницу 95. Бледная молодая женщина с копной черных волос. Она одета в белую ночную рубашку, но, тем не менее , выглядит вполне комфортно в отеле Бродальбин. Она знает о Лабиринте Шепота и о том, что он существует где-то глубоко в подвалах. Она не знает, где находится вход в Лабиринт Шепота. Она действительно знает, что у каждого человека там, внизу, есть Бутылочка с Душой, которая ждет его. Она даже видела Эбигейл Райт и ее подругу-"автора". Они появились где-то в прошлом, прежде чем оба исчезли под отелем. Шс желает тебе удачи.

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

CUT ALONG THE LINE

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

Жители БрОДАЛБиНА, известные и неизвестные (продолжение)

РЯДОВОЙ РУВИН Г. LABOLAS: См. стр. 47. Контуженный молодой человек в армейской форме времен Второй мировой войны, накинутой поверх белой немецкой зимней куртки, тащит за собой винтовку. Он утверждает, что участвовал в бою в большом французском доме с множеством "сумасшедших" дверей повсюду, но потом он проснулся здесь. Лаболас ничего не знает о Лабиринте Шепота и очень хочет покинуть отель. Все больше и больше он убеждается, что не пережил помолвку. Я видел, как клоун танцует по всему дому в трансе.

ЛУИЗА РЕДЖИ: Смотрите страницу 56. Худощавый хиппи средних лет, Реджи носит дорогую одежду, которая почему-то выглядит потрепанной. Она бродит в оцепенении, часто глядя вверх. Ее голос странно похож на лягушачий и тихий. При взгляде на ее шею видны иссиня-черные следы от удушения, скрытые под волосами. Она ищет своего парня, Виктора. который, без сомнения, снова работает над своим проклятым сценарием. Она ничего не знает о Лабиринте Шепота.

В Подвалах

Персонал живет в помещении. Этажом ниже вестибюля расположены десятки небольших, похожих на картотечные шкафы: квартир, расположенных в длинном узком проходе, построенном в идеальном квадрате. Более роскошные из этих апартаментов - "двухместные», с двумя тонкими квартирами, соединенными дверью или с разрушенной соединительной стеной. Другие извиваются и извиваются странным образом.; Потолок состоит из изогнутых, иногда окрашенных деревянных досок, которые агенты узнают из вестибюля наверху. Вся площадь апартаментов дрожит, гремит и гремит от бесконечного пешеходного движения наверху.

Чарли Антонуччи (см. стр. 294), Дороти Харрис (см. стр. 294), Элмера Лосетта и его "жену" (см. стр. 294) и других иногда можно встретить в креслах в коридорах перед их квартирами, курящими сигареты или читающими газету. Это всегда бумага из места, с которым Агент знаком, но из 1930-х годов.

Приглушенная музыка, звуки секса и непристойности, а также дикие вечеринки могут быть слышны в коридоре в любой момент времени. Убогость коридоров и отсутствие опознавательных знаков на любой двери затрудняют поиск какой -либо конкретной квартиры. Только агенты с Corruption 5+ могут найти конкретную квартиру , которую они ищут. В противном случае любая конкретная квартира кажется неразличимой, почти анонимной или обычной, с кроватью, комодом и случайными личными вещами без каких-либо опознавательных знаков.

Все квартиры заперты, для открытия требуется специальная подготовка в области отмычек или ремесла (слесаря) на 20% или лучше.

Единственная лестница из коридора ведет вниз, в подвалы Бродалбина. Его охраняет только покрытая пылью красная бархатная веревка , прикрепленная к стене. Она ведет в прачечную, описанную на странице 294.

Квартира Чарли

Небольшая квартира принадлежит лифтеру Гвидо "Чарли" Антонуччи. Он заполнен спереди назад деревянными куклами ручной работы, каждая высотой 0,6 метра. Он называет это своим "хобби". Каждая кукла грубо вырезана, с подвижными конечностями, связанными вместе пряжей. объекты Its грубо нарисованы шариковой ручкой. Каждый висит на металлическом крюке на стене, окружая посетителей со всех сторон. Те, кто встречал или видел фотографии таких людей, как Анри де Кальвадос Кастень, Марк Рорк или Эбигейл Райт, узнают их в кукольной форме. Некоторые куклы могут даже напоминать Агентов. Ужин - неопознанное тушеное мясо.

Если агенты навещают Чарли, он сообщает им какую-то новую информацию, а затем пытается убедить их снова встретиться с ним.

Чарли немного играет в Бродалбине, но он многое повидал. Он знает, что люди часто спускаются в подвалы. Он знает, что они обычно приносят фонари, веревку и кирки. Он слышал , что там, внизу, есть лабиринт, но никогда не видел его сам.

Он спрашивает тех, кому действительно доверяет: "Вы уже видели кукол?" Легко ошибочно принять этот комментарий за отсылку к его куклам, но он быстро указывает, что это не так. Он указывает на углубленные дорожки в потолке , которые, кажется, проходят повсюду в Бродалбине. "Они висят на этих веревочках. Ты скоро их увидишь."

Белый Касатик О Детях

Прачечная

Этаж под квартирами на цокольном этаже представляет собой единственную огромную промышленную прачечную с низким потолком, заполненную постоянно работающими стиральными и сушильными машинами. Их грохот заглушает все, кроме самых громких криков . Коридорные и другой персонал, часто раздетые по пояс из-за жары, тащатся с места на место, загружая простыни и одежду, отжимая одежду или складывая вещи и укладывая их на тележки. После одного взгляда они полностью игнорируют незваных гостей. У них есть свои проблемы.

УХОДИТЕ:

Мусоропровод для Белья

Рядом с лестницей, ведущей вниз из подвала, открытая площадка, покрытая старинным бордовым ковром с пятнами отбеливателя, служит импровизированной площадкой для каундри, которая падает с желоба в потолке. Часы с перфокартами на стене содержат множество перфокарт для сотрудников. Здесь можно найти такие знакомые имена, как БАРБАС, ДАРИБОНДИ, МОЗБИ и другие .

В куче белья лежит современная одежда (футболки групп и видеоигр около 201 5 года) вперемешку с простынями (некоторые в пятнах крови) и другими странными предметами. Можно найти по крайней мере один "костюм": Простое изображение "типа", такого как коридорный, бизнесмен или гангстер. Каждый костюм в натуральную величину, но пуговицы, воротнички и другие детали - всего лишь плоские изображения, упрощение сценического представления, агенты, обыскавшие резиденцию Самигиной, распознали в этих нарядах работу швейной машинки Эстер Самиги- на.

глядя вверх по желобу для белья (который слишком узок, чтобы войти), можно увидеть затененное лицо, смотрящее вниз, возможно , на несколько этажей выше. Агенты, обнаружившие мусоропровод для белья в доме Самигиной и пытавшиеся поговорить с человеком , находящимся внизу (см. стр. 1941), узнают себя. В противном случае они видят Эстер Самигину, даже если знают, что она мертва. Она кричит вниз: "Костюмы готовы! Еще завтра!" Любой вид стоит 0/1d4 САН от неестественного.

Человек, который сортирует поступающее белье, - Дороти Харрис, ее зовут Дот. Харрис всегда одет в полный, пропитанный потом костюм посыльного, несмотря на жару. Она молча собирает стопки белья по типам и складывает их в близлежащие тележки лау каундри - за исключением костюмов. Те, что она аккуратно развешивает на деревянных вешалках на стене.

Харрис не разговаривает, если к нему не обращаются. Ее ответы часто односложны, но могут быть поучительными. Она полностью понимает, что застряла здесь навсегда, и осознает ограничивающую природу отеля. Она поощряет агентов уходить , пока они все еще мошенничают. Она знает о туннелях в подвале, но понятия не имеет, как их найти. Она рассказывает , что подвалы продолжаются "совсем немного", и она спустилась всего "на десять этажей или около того".

Как обычно, Харрис берет развешанные костюмы и направляется вниз, в бальный зал марионеток. Она не против того, чтобы за ней следили, но предупреждает всех , чтобы за ней не следили. Она предупреждает их только один раз. Кроме того, это их проблема.

Вход в кухню наверху

Из прачечной находится в Г-образном коридоре. В конце этого коридора находится тупик, где коврик на полу резко обрывается, примерно в метре перед стеной. Как. на земле, так и на потолке имеются металлические кольца, похожие на иллюминаторы, каждое с диафрагмой из стального листа диаметром 0,6 метра. Кольца кажутся идентичными. Четыре дорожки прорезаны от края каждого металлического кольца, вырезаны в потолке и выходят из коридора. Боковые дорожки ведут к отдельным дверям. Внутри большинство из них пустые одноместные номера. Те, кто замечает их здесь и следует за ними, понимают, что эти следы проходят почти повсюду в отеле...

Агенты с коэффициентом 5+, которые успешно бросают удачу, наблюдая за металлическими кольцами, слышат внезапный лязгающий звук, когда открывается верхняя радужная оболочка. Крошечные нити струн змеятся вниз. Второй звук открывает нижнюю радужную оболочку, и струны входят. Те, кто смотрит вверх или вниз в открытые щели, видят только трубу шириной примерно с человека. Наверху слышен лязг и суета на кухне . В конце концов марионетка в натуральную величину , одетая в костюмированную версию костюма шеф -повара, всплывает снизу, болтаясь на веревочках, которые теперь прикреплены к ее конечностям. Такая встреча стоит 0/1 D4 САН от неестественного.

Это существо можно прервать, но оно "живое" и борется за свою жизнь, даже убегая по коридору, если это необходимо (см. Марионетки на стр. 340). В противном случае оно втягивается в потолок, и обе радужки закрываются, когда оно проходит. Те, кто пытается войти в верхнюю или нижнюю трубу, пока они открыты, должны сделать бросок уклонения. Успех указывает на то, что они получают 1 урон , поскольку радужная оболочка закрывается в тот момент, когда они отводят свою конечность назад. Сбой указывает на повреждение 1 D6, поскольку острые стальные радужки закрываются на этой конечности. Ни в коем случае они не могут полностью войти в трубку. Амброз посылает Их Вперед.

Больше Подвалов

Подвалы отеля Broadalbin продолжают спускаться все ниже и ниже. Мерцающие лампочки освещают этаж за этажом комнат, которые расширяются и ведут одна в другую в странных, постоянно растущих петлях проходов, проходов и логовищ. Покрытые пылью музыкальные залы, разрушенные и заброшенные библиотеки, потерянные скриптории и многое другое можно найти здесь, внизу, в темноте.

Чем дольше агенты бродят по этим подвалам, тем больше они начинают чувствовать, что за ними наблюдают. По мере того как это ощущение усиливается, за ними можно услышать звуки, волочащиеся по ковру и по углам. Вещи преграждают им путь назад. Длинные темные тени фигур в капюшонах отбрасываются по коридорам. Агенты, которые отбиваются от группы, могут встретить Короля в Желтом, когда он будет проходить по этим заброшенным залам. Те, у кого есть хоть какое-то чувство самосохранения, могут укрыться в любом количестве странных комнат. Некоторые из них представлены ниже, но Обработчик должен создавать больше по мере необходимости. Они, по сути, бесконечны. подвалы Дейв и др.

Дендрарий

Несмотря на недостаток солнечного света, эта огромная комната выглядит как викторианский дендрарий, наполненный яркими, разросшимися кустарниками и дикими растениями. Потолок состоит из изогнутых металлических ребер, соединенных матовым стеклом, сквозь которое едва виден плотно утрамбованный песок. Как будто все это каким-то образом было похоронено. Это пахнет дико, и те, кто теряет из виду дверь из отеля Broadalbin, через которую они вошли , могут оказаться повернутыми в темноте.

Марка Рорка часто можно встретить здесь, так как он верит (ошибочно), что в Дендрарии есть вход в Лабиринт Шепота. Из -за этого Рорк находится в полном снаряжении для спелеологии: шлем с лампой на батарейках, фонарь с бутылками масла, веревка и рюкзак, наполненный едой и спиртным. Он утверждает , что видел здесь кого-то внизу, "негра в красном халате" , наполнявшего чем-то серебряную табакерку в углу. Мужчина убежал прежде, чем он смог с ним заговорить.

В Дендрарии повышенный голос, бурные эмоции или выстрел из огнестрельного оружия с вероятностью 20% могут привести к тому, что стеклянный потолок расколется, треснет, а. затем рухнет, высыпав море песка в комнату. Всем присутствующим разрешается уклоняться от бросков.

Успех указывает на то, что они избегают потока и могут свободно передвигаться. Критический успех позволяет Агенту схватить и утащить другого в безопасное место.

Неудача указывает на то, что они застряли по пояс в постоянно растущей куче песка. Пойманный в ловушку Агент должен

сделайте бросок STRx5, чтобы убежать. Первая попытка составляет -10%, вторая -20% и так далее, пока Агент не добьется успеха или вероятность успеха не упадет до нуля , потому что они полностью похоронены.

Неуклюжий бросок Уклонения означает , что Агент полностью похоронен. Закопанный Агент может сделать до трех бросков STRx5, прежде чем начнет задыхаться. Если два броска завершаются успешно, Агент вырывается на свободу.

После обрушения не осталось и следа Марка Рорка. Его можно найти в его комнате наверху, он готовится к очередной экспедиции.

Те, кто внимательно смотрит на "песок", обнаруживают, что это вовсе не песок, а миллиард крошечных пожелтевших молочных зубов. Это стоит 0/14 CAH от насилия.

Комната утопления

Аса Дарибонди можно найти в этой маленькой, в основном пустой комнате в любое время, только что убив другого ребенка. Обычно щеголеватый Дарибонди сидит с широко раскрытыми глазами и хрипит у огромного корыта для мытья посуды. Вода покрывает деревянный пол. Маленькое тело плавает в ванне. Это местоположение каким-то образом связано с работой поста Луис; см. Пост Луи НОЧЬЮ на стр. 97. Если Агенты рисовали или добавляли предметы к рисункам Поста, эти предметы или подсказки можно найти здесь и сейчас.

Агенты, которые пугают Дарибонди, заставляют его вскочить и отшатнуться назад. Любого, кто попытается извлечь крошечное бледное тельце из ванны, ждет. шок. Прикосновение к воде приводит к тому, что Агент внезапно погружается в воду, которая намного шире и глубже, чем должна быть. Агент должен совершить бросок. STR×5 со скоростью -20% до поверхности, нанося урон от утопления 1 D4 при каждой неудаче. Если они "тонут" таким образом, Агент, по-видимому, просто падает замертво, их легкие наполняются водой. Это стоит 1/1 D6 SAN от неестественного. Те, кто выживает , тратят 1D4 хода на то, чтобы вырвать воду, волосы и песок. Тело в ванне исчезло.

Допрос Дарибонди мало что проясняет. Странный человек признается только в том, что ему снова приснился сон, где "Король велел мне убить детей. Я больше не хочу убивать детей". Убийство Дарибонди имеет обычную цену за насилие над жестоким убийцей. Но в конце концов он появится снова.

The children had to die. It's in the play.

Бальный зал марионеток

Огромный бальный зал с тысячами сложных дорожек на потолке, сотни марионеток свисают с одной стены, струны сбиваются в клубки на потолке с гусеницами. Многие марионетки обнажены, но некоторые одеты как посыльные, и еще меньше - как обычные люди. Агенты, которые шпионили за марионетками в "реальном мире" , могут узнать их здесь. Агенты , которые видели швейные проекты Эстер Самигиной, узнают ее работу. Любая реализация стоит 0/1 CAH от неестественного.

Любой Агент с выбросом 5+ имеет шанс расшевелить марионеток. Если такой Агент прикасается к марионетке, они теряют 1/1d8 SAN от неестественного. Если бросок CAH проходит успешно, марионетка, кажется , движется, но вскоре становится ясно, что она просто оседает со своих проводов. Если бросок SAN терпит неудачу, все марионетки оживают и пытаются окружить и убить всех, кого смогут, сосредоточившись сначала на цели с выбросом 5+. (См. Марионетки на стр. 340.) Если им удается убить Агента, один из них раздевается, раздевает Агента и надевает одежду Агента. Наблюдение за этим стоит 0/1 CAH от неестественного, в дополнение к потере CAH от наблюдения смерти Агента.

Пути к Лабиринт шепота

Различные пути в Бродальбине ведут к Лабиринту Шепота, ни один из них не прост, Агентам нужно выполнить какую-то задачу или произвести должное впечатление на Куратора своей изобретательностью, чтобы найти место, которое ищут все в Отеле, но немногие когда-либо находят. Решения столь же бесконечны, как и воображение игрока, но ниже перечислены некоторые четкие пути .

Уборка Дома

Руководство довольно недовольно комнатой 830, так как она, похоже, ест людей. Мало кто говорит об этом, и еще меньше людей признают, что такая угроза существует. В обмен на "уборку" комнаты и избавление от всех находящихся в ней предметов, вызывающих беспокойство, Лосетт покажет Агентам вход в Лабиринт Шепота.

Сама комната на первый взгляд кажется нормальной. Но агенты, которые входят, вскоре обнаруживают, что это совсем не так.

В этой комнате находится сила в отеле, которую иногда называют Сомелье. Но обычно его здесь не встретишь.

Те, кто входит в комнату, подвергаются дезориентации и психической атаке. Они внезапно оказываются там, где были раньше, как будто всех событий, приведших к отелю Бродальбин , никогда не было. Возможно, они появляются в более раннем операция или более комфортная ситуация. Они заново разыгрывают знакомую сцену. Примеры включают:

» Агенты собрались на брифинг для-
другая миссия.

» Все агенты просыпаются во время долгого перелета на самолете поздно ночью.

»Агенты собрались в баре после похорон о друге и коллеге. тайм-аут тай

Если игрок говорит, что Агент пытается сопротивляться попаданию в эту канавку, Агент теряет 1/1 D10 SAN от неестественного. Те, кому это удается, "исчезают" из иллюзии и теряют 1 Корм. Те, кто терпит неудачу, остаются в иллюзии и получают +1 Извержение; кроме того, их будущие броски в CAH, чтобы противостоять иллюзии, теперь подвергаются штрафу в размере -20%. Те, кто трижды проваливает этот бросок или вообще не сопротивляется, попадают в комнату и , возможно, попадают в другую временную шкалу или на другую Землю, навсегда теряются.

Если какие-либо Агенты убегают, у них возникает сильное ощущение , что сила, захватившая комнату, "рассеялась". Они просыпаются в обычном гостиничном номере с полудюжиной Бутылок Души на кровати и двумя другими, незаконченными Бутылками Души на столе. (Их именные этикетки еще предстоит выгравировать.) Есть странный станок высотой по грудь, похожий на специализированный токарный станок, а также россыпь осколков выбритого стекла на полу. Бутылка заперта на этом токарном станке, явно незаконченная: простой стеклянный цилиндр, готовый к бритью с извилистыми изгибами. Агент, который делает бросок размером 5 × 5, распознает стеклянный цилиндр как такой же , как те, что были замечены в доме в Дорчестере. (См. В поле: МОТИВАЦИИ И ПРОЯВЛЕНИЯ на стр. 227.) Токарный станок оживает, вырезая новую Бутылку Души.

Когда через несколько минут бутылка готова, в углу появляется невидимая ранее марионетка. На нем темно-фиолетовые шелковые халаты, бархатные тапочки и бледная маска, с тонким серебряным штопором, свисающим с длинного атласного шнура на шее. Струны, свисающие с дорожки над головой, тянут его вперед. Он собирает готовую бутылку и выскальзывает за дверь. Его нити ведут его вниз по многим лестницам и этажам к ЛАБОРАТОРИИ ШЕПОТА. См. стр. 110.

Если Агент был поглощен в видении, его Бутылка Души с надписью находится на кровати. Каждый компаньон теряет 1/1d6 САН от неестественного. Сомелье собирает его, чтобы отнести в Лабиринт Шепота. Мгновение спустя ГРОХОТ из-за картины на стене пугает Агентов. Сняв картину - на ней изображена странная старинная французская вилла - можно увидеть пневматическую щель, встроенную в стену. В нем находится стеклянный цилиндр из латуни, идентичный тем, что были найдены в доме в Дорчестере.

Употребление его ничего не дает.

В стенах

руководство отчаянно нуждается в "крысоловах", людях , готовых заползти в змеевидные воздуховоды, чтобы разместить яд для крыс, особенно в их гнездах в стенах, и убивать любых крыс, которых они случайно увидят. Чарли Анто-Нуччи однажды выполнил эту работу, но у него прострелены колени, и он ищет помощи.

В обмен Антонуччи соглашается привести Агентов к "двери в подвале, там, где стоят бутылки". Чари - это Мужчина. Его - к

Вентиляционные отверстия представляют собой кошмарный лабиринт стальных туннелей, бронзовых труб, печей, вентиляционных шахт и пропастей. Армия детей, утонувших из-за Асы Дарибонди, охотится там в поисках тепла в темноте. Увидеть утонувшего, мертвого ребенка стоит 1/1 d6 САН от неестественного. Убийство одного стоит 0/1 d8 САН от насилия. Типичный мертвый ребенок имеет 5 в каждой характеристике, 5 HP, уклонение 20% и никаких атак , которые могли бы нанести вред Агентам.

Обработчик должен установить некоторую произвольную цель для общего количества "миссий» в вентиляционных отверстиях, например, убить определенное количество "крыс" вблизи заданного местоположения. Используйте их для демонстрации комнат и зон в отеле или других местах Ночного мира, за которыми можно наблюдать через крошечные решетки.

Стрельба в воздуховодах вызывает жалобы. Элмер Лосетт находит Агентов и говорит, что в комнате 303 пахло пороховым дымом и слышались выстрелы. Он предупреждает, что если Агенты будут упорствовать, они потеряют символические привилегии в столовой.

Если Агенты выполнят эту миссию, Антонуччи приведет их к странному входу в Лабиринт Шепота.

Убей Мои Мечты

Азу Дарибонди преследуют сны, и он хочет , чтобы они умерли. В обмен он покажет Агентам комнату человека, который, как считается, каким-то образом контролирует Лабиринт Шепота.

Дарибонди инструктирует Агентов найти бальный зал марионетт, описанный на странице 296. Там они должны найти конкретную марионетку женщины с седыми волосами, когда-то выкрашенными в черный цвет, и кукольным макияжем. Если на него надавить, он утверждает, что это его тетя, но больше ничего об этом не говорит. Эта марионетка должна быть совершенно

разрушенный. Все, что находится внутри марионетки, должно быть принесено ему.

Конечно, обнаружение этого ужаса и его уничтожение будит других марионеток, которые надеются расширить их количество.

Если агенты уничтожат марионетку, они найдут в ее сундуке серебряный компас в форме буквы С. Этот компас не указывает на север, но, похоже, указывает на лестницу, ведущую в более глубокие подвалы. Если следовать этому компасу, он приведет Агентов к бутылке Асы Дарибонди в Лабиринте Шепота.

Если компас отдают Дарибонди, он приходит в восторг и сообщает Агентам о комнате Сомелье, хранителя бутылок в Лабиринте. Там, даже если комната была "очищена", Агенты следят за марионеткой Сомелье, когда она выходит из комнаты и спускается по лестнице в Лабиринт Шепота. Этому можно следовать. Подробности см. в разделе УБОРКА ДОМА на стр. 296.

Золотые птицы поют только ночью

Марк Рорк утверждает, что один вид птиц гнездится в вестибюле Бродальбина и активен только поздно ночью. Ему нужны двое из них, мужчина и женщина, но он не скажет почему. В обмен он может показать Агентам комнату человека, который знает Лабиринт Шепота. Все знают, что этот человек часто входит в Лабиринт Шепота. Он странный клерк, который носит странную книгу в зеленом переплете, а иногда и бутылку. (1 если Агенты ждут и наблюдают за таким человеком, он никогда не появляется.)

Агенты, которые охраняют двух птиц (которые кажутся не более чем скульптурами на высоком потолке лобби Бродальбина) теперь являются самыми близкими друзьями Рорка. Рорк снимает маленькое золотое яйцо с одной из птиц. (Агенты, которые делают бросок бдительности, видят, что яйцо откладывается с помощью какого-то механического процесса.) Он приоткрывает ее. Оттуда выползает большой Золотой Жук. Рорк улыбается и съедает его одним глотком. Видеть это стоит 0/1 САН от неестественного. Паек - это Члаки.

Мгновение спустя он сообщает, что человек, которого ищут Агенты, живет в комнате 830. Там, даже если комната была "очищена", Агенты следят за марионеткой Сомелье, когда она выходит из комнаты и спускается по лестнице в Лабиринт Шепота. Этому можно следовать. Подробные сведения см. в разделе Очистка штаб-квартиры на стр. 296.

Дорожки на потолке Ведут

Туда, Где Есть час глубокой ночи, когда марионетки в отеле Бродальбин перезагружаются. Каким-то образом, несмотря на то, что вестибюль всегда кажется заполненным людьми, в это время комнаты и залы чудесным образом очищаются. Марионетки внезапно вырываются из дверей, проходов и лестниц, их тащат по рельсам обратно на исходные позиции. Известно, что одна из таких марионеток выходит из Лабиринта Шепота: Сомелье. Дот Харрис видит, как существо каждую ночь опускается в самые глубокие подвалы, далеко за пределы того места, куда может попасть большинство. Он всегда носит с собой бутылку.

Агенты за пределами комнаты 830 в это время, даже если комната была "очищена", следят за марионеткой Сомелье, когда она выходит из комнаты и спускается вниз в Лабиринт Шепота. Этому можно следовать. Подробные сведения см. в разделе Очистка штаб-квартиры на стр. 296.

Домелье ведет К Темному.

Лабиринт шепота

Где-то под отелем Бродальбин находится Лабиринт Шепота, кажущийся бесконечной чередой коридоров, лестниц и небольших комнат, вырезанных из пористого серого камня. Вход представляет собой разрушающуюся арку в основании улучшения отеля Бродальбин. От него исходит холодный сквозняк . Агента может привести сюда отдаленный оклик по имени, доносящийся изнутри, или, возможно, запах сквозняка. Войдя в арку, можно увидеть небольшую круглую каменную комнату с тремя сырыми и узкими коридорами , ведущими в темноту. Для продвижения дальше необходим источник света, потому что туннели абсолютно черные.

В каждой стене есть небольшие ниши и полки. Каждый держит непрозрачную бутылку. По всему лабиринту разбросаны десятки тысяч таких бутылок, и нет двух одинаковых. Они короткие или высокие, толстые или худые, богато украшенные или простые, и могут быть изготовлены из любого количества материалов. На каждой бутылке написано имя человека, как на урне для кремации. Каждая бутылка закрывается пробкой или крышкой. Ни один из них не может быть открыт, кроме как человеком, чье имя указано на бутылке.

Это Бутылки с Душой. Каждый из них содержит секрет, который проникает в самое сердце человека, указанного на его этикетке. Подробные сведения о поиске конкретных бутылок см. в разделе Бутылка SQUL на стр. 343 . Подробные сведения о поиске бутылки автора см. в разделе "ЭФФЕКТЫ лабиринта ШЕПОТА" на стр. 301

Как только кто-нибудь продвинется достаточно далеко вниз в любом коридоре, чтобы потерять вход из виду, вход снова не может быть найден. Если кто-то уходит из поля зрения своих спутников, эти спутники тоже теряются. Физические средства, такие как веревки и метки, не помогают в исследовании. Вскоре обнаруживается, что веревка каким-то образом обернулась петлей и привязалась сама к себе. Оказывается, что метки на стене были изменены до неузнаваемости, повторялись на каждой поверхности или просто стерты. Агенты, исследующие как группа, разделяются, если кто-либо из них заходит слишком далеко вперед или отстает. Очень важно поддерживать непосредственный контакт. Подробности см. в разделе Эффекты ЛАБИРИНТА ШЕПОТА на стр. 301.

Пока Агенты блуждают по Лабиринту, не стесняйтесь позволять им мельком увидеть других путешественников или услышать крики. Если вы этого не пожелаете, ни одно из этих явлений можно догнать. Обратите внимание на то, какие источники света Агенты приносят с собой, и определите, как долго они могут прослужить. Звефон - самый левый.

B.

Припасы

Если Агенты встретили Марка Рорка в вестибюле или в Дендрарии, они знают, что он хорошо экипирован для подземной экспедиции. Агенты могут найти его в комнате 591. Его комната забита всевозможными горными инструментами 1920-1930-х годов. Он может снабдить Агентов шахтерскими шлемами с лампами, а также батарейками, фонарями и ламповым маслом. Он предполагает , что они пытаются найти Лабиринт Шепота, как и он. Его цена за оказание помощи - позволить ему присоединиться к ним и вместе найти лабиринт. Если они согласятся и доберутся до Лабиринта Шепота, Рорк пробежит мимо в спринте , чтобы попасть в него. Агенты могут позже найти его Бутылку с Душой, открытый и пустой.

Проявления в Лабиринте

Туннели Лабиринта Шепота тесны и неровны. Они вьются вверх и вниз в темноте, со ступенями, пандусами и странными перепадами высот. Агентам легко отделиться друг от друга. Обработчики могут использовать любую ранее невиданную встречу, представленную в этой книге, чтобы наполнить Лабиринт угрозами: здесь можно найти Бумажного Льва, марионеток и даже самого Короля в Желтом

Бутылка и дверь

Если Агенты находят бутылку Автора, они видят ее в странно освещенной нише: единственная бутылка из постоянно темнеющих слоев хрусталя. Он заткнут пробкой и запечатан расплавленным желтым воском, в который вдавлен Желтый знак. Имя на табличке на бутылке - ДЖЕЙСИ ЛИНЦ.

Агент, который прикасается к бутылке, замечает, что она , похоже, установлена на каком-то механизме. Потянув его вперед, можно увидеть бронзовое рабочее колесо часов, соединенное с его основанием, которое вращается и щелкает, когда его тянут вперед. Когда он полностью выдвинут, раздается громкий треск, и бутылка отсоединяется от соединения. Каждый Агент, присутствующий при обнаружении бутылки Джейси Линца , получает 1D20 САН. Это имя - деор

МНЕНИЕ:
Эффекты Лабиринта Шепота

Чрезвычайно просто заблудиться и заблудиться в Лабиринте Шепота. Это последнее препятствие между Агентами и входом в призрачный мир Каркозы. Это не позволяет людям проходить легкомысленно. Агенты, которые входят в лабиринт , подвергаются серьезному риску, даже продолжая свой путь к Королю.

ОСВЕЩЕНИЕ: Источники света не бесконечны, хотя, как только вход потерян, время, проведенное в лабиринте, может показаться бесконечным. Обработчик должен внимательно следить за источниками света, используемыми каждым Агентом, поскольку вполне вероятно, что по крайней мере один из группы может отделиться. Аккумулятор смартфона может работать от фонарика в течение двух часов при полной зарядке: лампы могут работать час или два. Поджиг одежды или мусора обеспечивает освещение в течение 1 D4 +1 минуты при наилучших обстоятельствах. Агенты могут приобрести фонари и ламповое масло у Марка Рорка, см. раздел "РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ" на стр. 300. Как только свет гаснет, Сомелье начинает охоту на Агента с наибольшей коррупцией (см. Ниже).

ЛИНИЯ ПРЯМОЙ ВИДИМОСТИ: Обработчик должен внимательно прислушиваться к сигналам о том, что Агенты удаляются друг от друга. Сильные индикаторы включают: "Я ищу вдали от группы" или "Они ищут в главной комнате, поэтому я ищу в другом месте". Те , кто отстраняется от своих соотечественников, даже на расстоянии одной ноги от конера, обнаруживают, что группы там нет, когда они отступают. Это стоит им 1/1d6 CAH от беспомощности и увеличивает их коррупцию на +1.

ПОИСК: Агенты, ищущие свои собственные Бутылки с Душой, следуют правилам, приведенным на странице 343. Те , кто ищет бутылку ДЖЕЙСИ ЛИНЦА, следуют другим правилам. Во-первых, агенты должны четко указать, что они ищут. прислушайтесь к деталям: "Я ищу бутылку Джейси Линца" или "Я ищу бутылку Автора". Если Агенты заявляют об этом, Агенту с наибольшим уровнем коррупции разрешается выполнять Поиск один раз в час. Успех указывает на то, что Агент что-то услышал в лабиринте, но избежал встречи. Критический успех указывает на то, что Агент находит бутылку Джейси Линца. Сбой указывает на то, что Агенты столкнулись с проявлением. (Смотрите "ПРОЯВЛЕНИЯ В ЛАБИРИНТЕ" на стр. 300.J Неловкость указывает на то, что Агенты снова оказываются в подвалах отеля Бродальбин. Без этой заявленной ясности цели Агенты блуждают по лабиринту в течение 1 D8 часов, сталкиваясь с одним или двумя проявлениями, но никогда даже близко не подходят к поиску лучшего. После восьми часов таких бесплодных поисков их выплевывают обратно из лабиринта в подвал отеля Бродальбин. Если Агенты разделены, и один находит бутылку и отправляется в Каркосу, остальные должны продолжать поиски до тех пор, пока не найдут место в стороне и рычаг, который открывает путь.

СОМЕЛЬЕ: Это странное существо бродит по лабиринту в поисках. Он охотится только в темноте и, кажется, тяготеет к одиночеству, меланхолии и отчаянию. Агенты, которые оказываются заблудившимися и одинокими в темноте лабиринта, всегда случайно встречаются с Сомелье. Смотрите описание форума "Уборка ДОМА" на странице 296, но в лабиринте шепота его не удерживают никакие веревки . Он выглядит как пустая белая маска в темноте, едва видимая. Он называет Агента по имени и шепчет: "Подойди и посмотри". Тем, кто ищет помощи в поиске любой бутылки, кроме своей собственной, нужно только спросить Продавца, и он возьмет Агента за руку и отведет их к выбранной бутылке. Когда он появляется, он кланяется и исчезает.

Увидев Желтый знак

, что установка Желтого знака стоит 0/1d4 SAN от беспомощности , если только Агент не провалил проверку SAN из-за того, что видел его раньше. Агент, который теряет CAH, увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в ЖЕЛТОМ ЗНАКЕ на стр. 347.

Ниша открывается внутрь, открывая проход в натуральную величину. Ступени ведут наверх, в туман и темноту. Агенты , которые поднимаются по этой лестнице, наконец-то нашли свой путь в Каркосу. Агенты, которые отказываются, остаются в ловушке в отеле Бродалбин.

Разрешение

Агенты, которые входят на лестницу за пределами Авторской бутылки, вышли за пределы мира, даже за пределы Ночного Мира, который лежит как утешительная завеса между миром Агента и Каркосой. Даже самые преданные последователи Короля в Желтом редко нарушают такую завесу и вместо этого навсегда теряются в лабиринтах Ночного Мира. Агенты особенные. Они помечены. Они приглашены.

Из Каркозы нет пути назад, кроме как пройти дальше и через Маскарад. Вас ждут побег, поглощение и откровение.

Персонажи

Аса Дарибонди

Дарибонди - невысокий темноволосый европеец в складных золотых очках. В отеле Бродальбин он всегда одет в велюровый фиолетовый халат, брюки для пижамы и тапочки. Он спокоен и мрачен и явно осуждает тех, кто, по его мнению, "опускается ниже киля" истории. У него утонченный и образованный вид, но несколько минут общения с ним и психотерапевтический сеанс показывают, что он, вероятно, страдает каким-то обсессивно-компульсивным поведением. Все, что находится в его ведении, должно быть именно таким, вплоть до безумия. Например, Дарибонди может выбежать из укрытия во время перестрелки, чтобы собрать стреляные гильзы, или нанести удар по трупу с половиной лица, разрушенной топором с другой стороны, просто чтобы выровнять ситуацию.

Подвиги Дарибонди в "реальном" мире, а также его легендарная история с Королем в желтом подробно описаны в разделе "Временная шкала" этой книги на странице 38. Подробнее о его работе читайте в "КОМНАТЕ УТОПЛЕНИЯ" на стр. 296.

Бесов

Аса Северин Дарибонди

Архитектор, возраст, по-видимому, 60 лет)

STR 8 CON 14 DEX 7 INT 18 POW 15 CHA 13

HP 11 WP 1.5 МОТИВАЦИИ)

И РАССТРОЙСТВА В ОБЛАСТИ ЗДРАВОГО СМЫСЛА:

1о убейте детей по приказу короля.

Паранойя (см. Руководство агента, стр. 71).

НАВЯЗЧИВАЯ ИДЕЯ: Найти его бутылку (см. Справочник агента, стр. 72].

НАВЫКИ: Бухгалтерия 25%, Бдительность 44%, Бюрократия 55%, Тяжелая техника (1930-е годы) 40%, История (1930-е годы) 80%, УМЕНИЕ ориентироваться 65%, Навигация 30%, Оккультные 55%, Алтека 40%, Езда 30%, Поиск 40%, Скрытность 40%, Рукопашный бой 40%, Неестественный 21%.

АТАКИ: Невооруженный 40%, урон 1D4-2.

застрял: Дарибонди пойман в ловушку повторяющихся шаблонов своей прежней жизни. Он работает над ремонтом отеля. Он ищет подсказки и слухи от своих сотрудников и клиентов. По ночам он часто бывает в Комнате для утопления в подвалах. До сих пор ему не удавалось найти какой-либо вход в лабиринт Шепота. Пока с ним не свяжется кто-то новый, вполне вероятно, что он будет выполнять одни и те же действия снова и снова.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ДВЕРИ: Благодаря силе Короля в Желтом, Дарибонди всегда может найти выход, обнаружив скрытые проходы, потайные двери или даже двери, которых не было мгновением раньше. Другие могут последовать за ним, получив +1 к коррупции. У Дарибонди есть доступ к отелю Бродальбин, зданию Макалистар и дому Дорчестер. Однако он по-прежнему не знает о своем реальном положении и о расположении Каркозы, Ночного Мира и Земли. Для него все они - отель.

БЕСКОНЕЧНЫЙ: До тех пор, пока Дарибонди не найдет свою Бутылку Души или не встретит Короля в Желтом, он в некотором роде бессмертен. Он так же хрупок, как и обычный человек, и может быть застрелен, заколот, избит и сожжен с результатами, аналогичными тем, что есть в реальном мире (и всеми сопутствующими потерями в здравом уме), но через некоторое время он возвращается невредимым.

ГДЕ МОЯ БУТЫЛКА?: Дарибонди одержим идеей найти свою Бутылку Души в Лабиринте Шепота, но даже не смог найти лабиринт Шепота. Он может сделать что угодно для кого-то, кто может принести ему его бутылку или привести его к его бутылке.

ПРОХОДИТ СТРАННО: вся жизнь Дарибонди проходит странно.

Элмер Лосетт

Худой, бледный белый мужчина с огромными, вечно пожелтевшими зубами, папа в облегающей красной униформе с нашитым "Элмер". золото на его груди. На расстоянии он выглядит как долговязый подросток. Вблизи его лицо, кажется, стареет неописуемым образом, как оптическая иллюзия. Хотя его кожа подтянутая и чистая, на ней виднеется паутина морщин всякий раз, когда Элмер улыбается или поднимает брови. Он сильно потеет и часто отлучается в туалет - оба симптома мышьяка , которым его вечно. пичкает "жена". Агенты, пытающиеся последовать за ним в туалет, вскоре полностью теряют его след. Они не находят туалетов. (Подробности см. в разделе "Жизнь внутри БРОДаЛБИНА" на стр. 289.)

Лосетт родился в Одурне, штат Луизиана, в 1911 году, и сразу же был помещен в сиротский приют своей матерью, которая уехала из города. Будучи усыновленным в возрасте шести лет лютеранской семьей, Лосетт провел 10 несчастных лет, мечтая вернуться к своей матери. В 1927 году он нашел ее: Джульетту Лосетт, болезненно тучную замкнутую женщину, гастролирующую по маленьким городкам с карнавалом в Синей шляпе. Их отношения стали кровосмесительными. После того , как Лосетт из ревности убила карни, эти двое сбежали, опередив закон. Они прибыли в Нью-Йорк в 1929 году, и Элмер нашел работу в Бродалбине.

Лосетт и его "жена" живут в подвальных квартирах, играя в бесконечную игру в покушение на убийство. Она тайно отравляет его мышьяком, и он замышляет для нее различные несчастные случаи. То один, то другой иногда преуспевает, но только для того, чтобы весь фарс начался снова из-за циклической природы отеля Бродальбин. Тем временем Лосетт внимательно следит за приходами и уходами тех, кто находится в отеле, а также за теми , кто закрывает свои бутылки.

Элмер Лосетт

Вечно отравленный главный посыльный, возраст, по-видимому, 30 STR 10 CON 17 DEX 8 INT 14 POW 13 CHA 10 HP 14 WP 13 SAN O

МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:

1o убей его мать-жену, прежде чем она убьет его.

1b собирать информацию для мистера Уайлда.

Паранойя (см. Справочник агента, стр. 71]. Навязчивая идея: Найти свою бутылку (см. Справочник Агента, стр. 72].

НАВЫКИ: Бухгалтерия 30%, Бдительность 40%, Бюрократия 40%, Огнестрельное оружие 20%, Первая медицинская помощь 10%, Тяжелая техника (1930-е годы) 30%, История (1930-е годы) 60%, ГУМАННОСТЬ 50%, Оружие ближнего боя 30%, Навигация 25%, Оккультные 40%, Аптека 30%, Езда 20%, Поиск 30%, Скрытность 25%, Выживание 40%, Плавание 20%, Рукопашный бой 40%, Неестественность 9%.

АТ1АСКS: ...Специальный курносый револьвер детектива Кольта 38-го калибра 20%, урон 1D8.

Невооруженный 40%, урон 1 D4-1.

ЗАСТРЯЛ: Лосетт пойман в ловушку повторяющихся шаблонов своей прежней жизни. Он обслуживает отель. Он держит ухо востро. В нерабочее время он бродит по подвалам Бродалбина и пытается проникнуть в лабиринт Шепота. Пока с ним не свяжется кто-то новый, вполне вероятно, что он будет выполнять одни и те же действия снова и снова.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ДВЕРИ: Благодаря силе Короля в Желтом, Лосетт всегда может найти выход, обнаружив скрытые проходы, потайные двери или даже двери, которых не было мгновение назад. Другие могут последовать за ним, получив +1 к коррупции. Лосетт имеет доступ к отелю Бродальбин, Лабиринту Шепота, зданию Макалистар и дому Дорчестера. Однако он по-прежнему не знает о своем реальном положении и о расположении Каркозы, Ночного Мира и Земли. Для него все они - отель.

БЕСКОНЕЧНЫЙ: До тех пор, пока Лосетт не найдет Ботиль своей Души или не встретит Короля в Желтом, он в некотором роде бессмертен. Лосетт такой же хрупкий, как и обычный человек, и его могут застрелить, заколоть, избить и сжечь с результатами, аналогичными тем, что происходят в реальном мире (и всеми сопутствующими потерями в здравом уме), но через некоторое время он возвращается невредимым.

ГДЕ МОЯ БУТЫЛКА?: Лосетт одержим идеей найти свою Бутылку Души в лабиринте Шепота, но так и не смог добиться прогресса в лабиринте. Каждый поворот в нем возвращает его к Бродалбину. Он отчаянно пытается найти способ войти или способ, чтобы другие принесли ему его бутылку .

МИМОХОДОМ СТРАННО: Элмера Лосетта бросили в приюте Святого Марка в Одурне, штат Луизиана, в тот же день, когда было завершено строительство дома Бельфлера в районе Оук-Парк в Чикаго - " Здания мысли", спроектированного Асой Дарибонди.

Часть четвертая:

рукой он Заканчивает

Конец света, Конец света

КАМИЛЛА: Вы, сэр, должны снять маску.

НЕЗНАКОМЕЦ: Действительно?

КАССИЛЬДА: Действительно, пришло время. Мы все отложили в сторону Маскировка, кроме тебя.

НЕЗНАКОМЕЦ: Я не ношу маски.

КАМИЛЛА: (В ужасе, в сторону, к Кассильде.) Без маски? Без маски!

- "Король в желтом", Акт II, сцена 4

nd The End T
orld

Часть четвертая: Конец света, Конец света

"Конец света Конца*

- это операция "Дельта Грин", действие которой разворачивается в кошмарном хаосе Каркосса, царства Короля в Желтом, где времени нет места. Игроки берут на себя роли агентов Деки Грии, которые переправились вброд через реку реальности в страну безумия, надеясь найти давно пропавшую Эбигейл Райт до того, как король сможет заявить на нее права. Или они так думают.

Те, кто находит свой путь на Маскарад испытайте откровение, травматизацию, безумие аг.

Каждое разрешение Eac так же уникально, как и каждый агент. В Каркозе то, кем вы являетесь, и то, кем вы себя считаете, - это одно и то же.

очень похоже на ларкозу

В ПОЛЕ: Этапы "Конца света Конца"

"Конец света Конца" - это последняя остановка Агентов в сюрреалистических ужасах Короля в желтом. Она начинается на краю мира, лишенного согласованности, и открывает все более широкие перспективы безумия. Агенты, которые выживают, понимают все. Или они упорствуют в тумане никогда не прекращающегося знания навсегда.

1. ГОРОД СКЕЛЕТОВ И ТУМАННОЕ ОЗЕРО: Агенты прибывают в страну Каркоса, где царит вечная ночь, окруженная со всех сторон Городом Скелетов некогда великого Ихтиля. Вода озера Хали превращается в клубящиеся облака. Под туманом, в глубинах озера, лежит другой город.
2. ТАЙНЫЙ ГОРОД И ВОЙНА: Путешествуя под облачным озером, они находят Тайный Город, скрытый до сих пор, восстановленный, но охваченный бесконечной войной. За ним возвышается дворец семьи райал. Агенты, пересекающие поле битвы , обнаруживают, что улицы вокруг Дворца пусты и безмолвны.
3. БЕЗМОЛВНЫЙ ГОРОД, СОЮЗНИКИ И ВРАГИ: На заброшенных улицах вокруг Дворца те, кого тянет к королю в Желтая схема, чтобы получить доступ во Дворец и на Маскарад. Некоторые могли бы помочь Агентам. Другие надеются украсть приглашения для себя. Агенты должны экипироваться и найти дорогу внутрь.
4. МАСКАРАД: Агенты, которые получают доступ к Маскера находит его заполненным элитой голодающего, охваченного войной города. Они видят лица из своего прошлого. Поскольку ночь, которая никогда не сгущается, каким-то образом приближается к полуночи, они должны найти Эбигейл Райт и разгадать свою окончательную правду. В полночь звонит колокол, и гуляки сбрасывают маски, открывая вечность.

Он-то Вас-таки.

Прибытие

Агенты просыпаются на скалистом берегу продуваемого всеми ветрами озера, не имея четких воспоминаний о том, как они сюда попали. Сейчас ночь. Небо темное, с тонкой полоской облаков. Две луны и странно светящиеся черные звезды дизель-синг висят в небе, проклятые.

Сильный страх и МЕланхолия витают над всем. Возникает ощущение, что ЗА ТОБОЙ НАБЛЮДАЮТ. Слова не имеют значения, какими бы важными они ни были. Секунды, минуты и часы текут странно. Время ускоряется или останавливается полностью, останавливается полностью в зависимости от того, насколько Агенты сосредоточены на нем.

Кило уозаджайс айы Город Скелетов

Возвышающиеся руины Ихтиля окружают озеро, здания Its древние и причудливые, но многие из них имеют признаки современных строительных технологий и материалов. Многие другие отмечены пулевыми отверстиями и повреждениями от взрывов. Все они разрушены и необитаемы.

Когда эти структуры не наблюдаются, они и adange adit aub adage adrt edit aub смещаются и изменяются, мелькая по краям поля зрения.

Мы уходим от озера и ведем Агентов по вымощенным булыжником улицам, которые в конечном итоге, независимо от того, в каком направлении они идут, приводят их обратно к кромке воды. Этот куто -toews изер.

Облачные волны Хали

Вода в озере черная, спокойная, прозрачная и тихая. Ночь и туман делают дальний берег почти невидимым. На озере не видно никаких огней, кроме лун и черных звезд на небе.

Но под водой есть огни. Точки света видны далеко под поверхностью озера. Агенты, которые внимательно присматриваются, понимают, что видят далекие уличные огни города с проспектами, проложенными , как спицы в колесе, примерно в 50 метрах под водой. Бросок размером 5 × 5 указывает на то, что они смотрят на освещенную, все еще стоящую версию города вокруг них, каким-то образом также находящуюся на дне озера.

Прикосновение к озеру вызывает поднятие тумана. Туман струится и растекается в низкую дымку. За считанные минуты этот туман заменяет воду. То, что осталось, - это озеро, состоящее только из тумана. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Даже сквозь туман некоторые из более ярких огней под озером остаются видимыми.

Сотни длинных древних лодок стоят заброшенными на берегах озера. Каждый, по-видимому, был вырезан из широкого 10-метрового ствола дерева и мог легко вместить 20 человек. Они вытеснены на берег из скал, ничем не защищены. Ни у кого нет паруса, весел, веревок или румпеля. Каждый из них вырезан в уникальном стиле: гигантская змея с чешуей и волнистыми изгибами, орел со сложенными крыльями, спящая собака.

Несмотря на размеры лодок, любой Агент может легко столкнуть одну из них в воду. Каждый Агент, который забирается в лодку , наполнен чувством правильности, всепоглощающим чувством того, что поступил правильно, и восстанавливает 1 D4 SAN. Те, кто охотно входит в облачное озеро любым способом, получают +1 Извержение.

Дезинформация

Обыскивая Город скелетов

Желтая карточка

Агенты, которые роются в руинах, находят то, что ищут. Ученые находят разрушенное лабораторное оборудование и потрепанные книги с результатами экспериментов. Врачи находят кости и сломанное хирургическое оборудование, помощников, агентов и солдат в форме и ржавом, бесполезном оружии. Поскольку, опасаясь засады , вы видите отдаленные фигуры, которые следуют за вами, но никогда не атакуют, ничего не найдено окончательного или функционально полезного. Это декорация, созданная сознанием Агентов, когда они бессознательно манипулируют Каркосой.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

ЗНАНИЕ КАРКОЗЫ, ХАЛИ И ИХТИЛЯ

Агенты с достаточной степенью коррупции кое-что знают об этом месте. Рейтинг коррупции Агента отражает его связь с Carcosa и определяет его врожденные знания. Агенты, которые видели модель Каркозы Генри Самигины, могли бы узнать ее здесь, повсюду вокруг них. (См . Картонный город на стр. 198.)

Коррупция 4

Каркаса - деревенский рудод у реки Тинг в Холлоре:

Джали и линтулл могут быть названиями города

в Каркасе, или во дворце, или на озере,

Коррупция 5

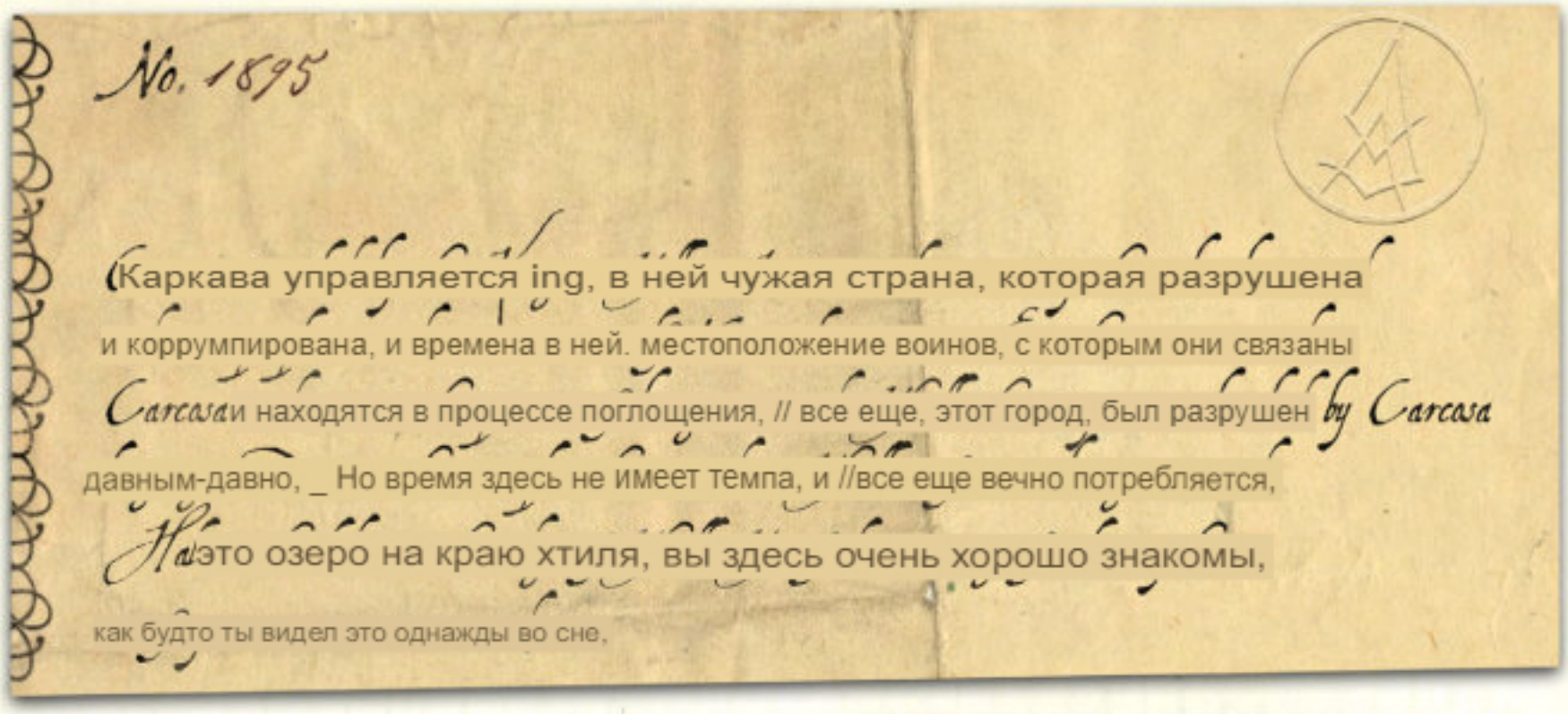
Карeаса управляется Цзином в Холлоне:

, Это чужая страна, которая превращает другие места и времена в себя.

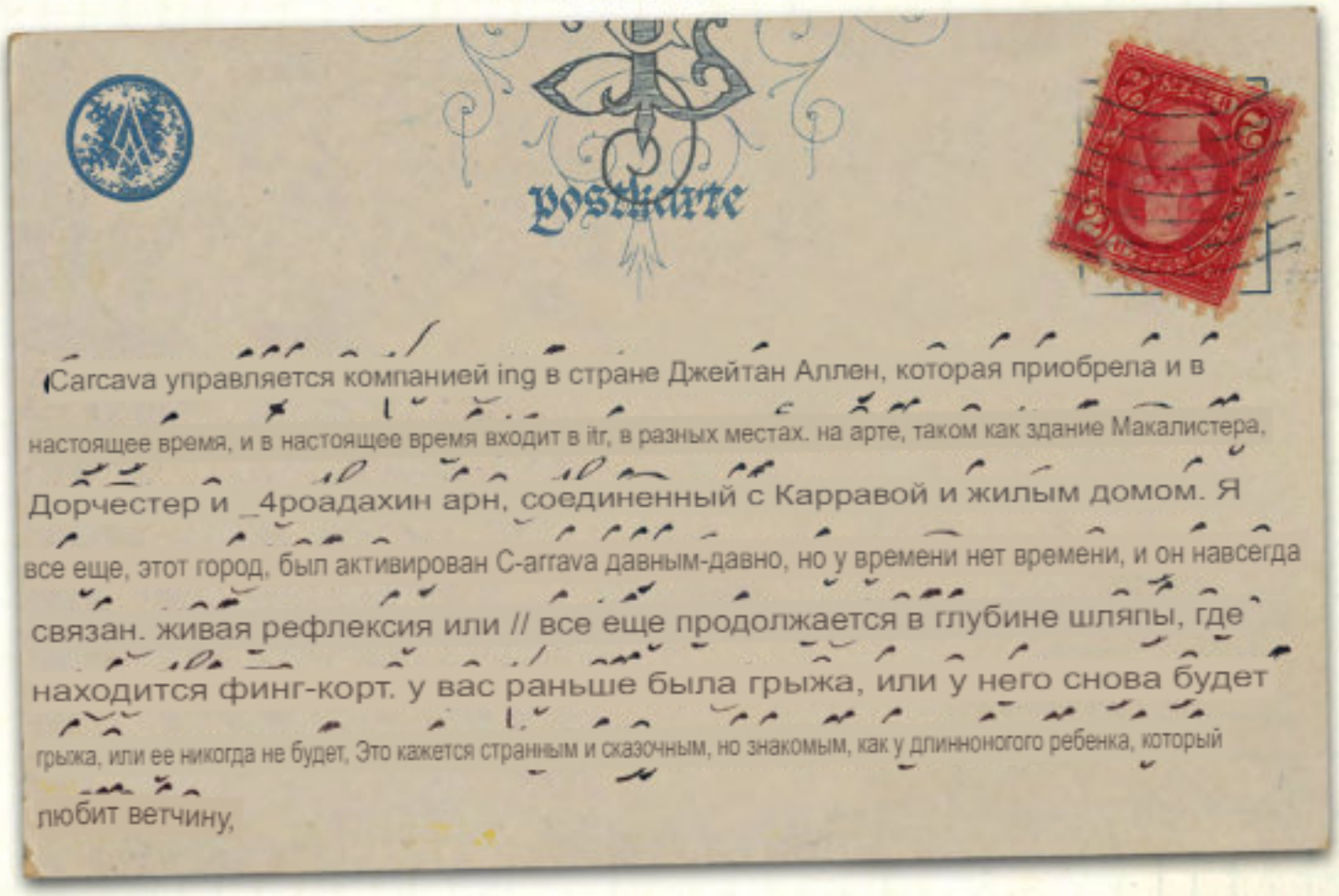
Ухтуль был одним из таких мест,

Интулл или Мали могут быть Дворцом или лаксом.

Коррупция 6-7



Коррупция 8+



МНЕНИЕ:
Исследуя Облачное озеро

Если озеро ранее не превращалось в облака, оно делает это в тот момент, когда путешественники входят в воду на лодке.

МОЙМЕНТ: Эти древние лодки путешествуют по человеческой воле. Агент с наивысшим рейтингом коррупции автоматически становится пилотом судна. (В случае ничьей контроль по умолчанию осуществляется Агентом с наивысшим ЧА или наименьшим САН.J, сказав что-то такое простое , как "Вперед", лодка начинает двигаться плавно. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Лодки так же легко передвигаются по облачным волнам, как и по воде, двигаясь со скоростью до 10 узлов в секунду. Для управления лодкой обычно не требуется крена. Если кризис требует броска навыка, используйте Повреждение пилота ×5, но бросьте его тайно.

СПУСК: Пилот может управлять лодкой, чтобы спуститься в облака. Погруженные в озеро тумана агенты могут видеть только около трех метров в любом направлении. Как только лодка или пловец опускаются в озеро куд, они больше не могут подниматься и опускаются все ниже и ниже, пока не остановятся на одной из многочисленных улиц тайного города внизу.

ПЛАВАНИЕ И ПАДЕНИЕ: Агенты, достаточно глупые, чтобы плавать в озере, оказываются в затруднительном положении. Вскоре после соприкосновения с водой она превращается в туман, и Агент погружается в туман. Каждый плавательный бросок представляет собой борьбу за то, чтобы удержаться на плаву в изменчивой воде в течение одного поворота. После первой неудачи они тонут. По мере того как они погружаются в туман, огни города внизу становятся ближе , и туман рассеивается. Они также замечают, что они не одиноки. Другие существа летают в тумане; смотрите КИТОВ И НОЧНЫХ ЛЕТУНОВ на странице 311, Пловец, который доберется до края тумана над секретным городом, должен сделать бросок DEX × 5. Если они терпят неудачу, они падают на 3 метра на мощеную улицу, получая урон 1D6. Если им это удается, они тяжело приземляются на ноги, получая урон 1D4-1. При критическом успехе они приземляются в умелом падении и не получают никакого урона.

THREAT MATRIX

Красная карточка

киты и ночные летуны

Когда Агенты спускаются через облачное озеро, они замечают огромных зверей , тяжело плывущих сквозь туман, как киты в океане. Эти животные кажутся равнодушными к таким незначительным существам, как Агенты, но их огромные размеры совершенно ужасают. Каждый из них имеет длину не менее 30 метров. Агенты, достаточно глупые, чтобы напасть на одного, обнаруживают, что их корабль превратился в щепки одним движением хвоста, нанеся 206 повреждений каждый пассажир. Агенты, которые выживут, должны доплыть до земли внизу. Вслед за этими гигантами следуют стаи ночных летунов: воздушно-десантные. звери, меняющие форму, размером с лошадь, которые питаются китовым пометом. Если у кого-либо в лодке есть Коррупция 5+, два ночных летуна отрываются и атакуют лодку. Они сражаются до тех пор, пока один из ночных летунов не получит не менее 10 повреждений. Если все Агенты находятся ниже уровня коррупции 5, ночные летуны кружат достаточно близко, чтобы их можно было увидеть (нанося потери San), прежде чем они исчезнут. См. "НОЧНЫЕ ЛЕТУНЫ" на стр. 335.

Агенты, достаточно глупые, чтобы заплыть в облачное озеро без корабля, и которые проваливают бросок Удачи, должны сделать один бросок уклонения или плавания, Успех означает , что Агент убирается с дороги, когда кит проносится мимо, просто не замечая их, широко раскрыв рот, Неудача указывает на 15%-ную атаку одного из киты. Если Агент убит, последнее, что они видят, - это рот шириной 10 метров, наполненный крючковатыми шипами, несущимися к ним из тумана.

CUT ALONG THIS LINE

Дизайо асайл Тайный город

Когда агенты достигают дна озера, туман над ним рассеивается до тех пор, пока небо не проясняется, открывая черные звезды наверху. Агенты прибыли на СекреТное место. Это близнец города наверху, за исключением того, что он все еще не разрушен. Агенты окружены зеркальным отражением руин наверху, каким-то образом восстановленных в их прежней красоте. Архитектура чужда и прекрасна. Несмотря на всю свою странность, Yh Все еще имеет знакомую атмосферу викторианской или Прекрасной эпохи, с мощеными улицами, деревянными ставнями и железными перилами. Но даже когда агенты смотрят, он колышется, колышется и смещается. Дверные проемы колеблются в невидимом потоке. Окна каскадом уходят в бесконечность краем глаза. Это стоит 1/116 САН от неестественного.

Огромные, выпуклые башни Дворца нависают над этим городом. Такие башни отсутствуют в руинах выше.

Дворец вырисовывается огромным, как если бы он был рядом, но очевидно , что он находится далеко за городом. Дворец не меняется по мере изменения города или перемещения Агентов. Кажется, его удерживает на месте какая-то ужасная воля.

Город кажется заброшенным. На многих стенах и фонарных столбах Агенты видят один и тот же плакат, написанный на алфавит, похожий на кириллицу. Агенты, которые могут читать по-тант- сиански на 20% или лучше, или которые делают успешный бросок на +20%, могут расшифровать его: "Солдат Ихтиля - гарант победы". война никогда не кончалась?

На некоторых из этих плакатов нарисован кроваво-красный символ : три изогнутые линии, похожие на разбивающуюся волну, знак Черного Ветра.

Путешествуйте по городу

, чтобы добраться до дворца, Агенты должны пройти через внешнее кольцо города. Улицы часто завалены обломками, и Агентам приходится проходить через жилые здания, чтобы найти дорогу.

Прогресс требует санации Агентом, который руководит процессом, как описано в разделе "КАРКОСА" на странице 313. С каждой попыткой Агенты сталкиваются с одним препятствием , которое может быть поучительным или опасным. Здесь представлено несколько встреч, но не стесняйтесь изменять их или добавлять свои собственные.

После того, как лидер Агентов провалил три броска SAN для передвижения - таким образом, ему удалось трижды исказить улицы Каркосы по своей воле - Агенты входят в Зону боевых действий. См. страницу 316.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

желтая карточка

ВЫЖИВШИЕ И ИСТОРИИ:

У людей, найденных в Тайном городе, много историй, и ни одна из них не имеет смысла... Не то чтобы кто-то из них замечал. Если рассматривать все в целом, возникает повествование? , но оно не может распасться на четкие факты. Суть может заключаться в следующем резюмируется как:

Родина находится в осаде фальшивого короля. Многие погибли. Люди все больше голодали. Ровельская женственность сохранилась, стойкая на коне. Даже сейчас, во время величайшей угрозы, которую когда-либо знало королевство, устраивается: вечеринка, маскарад для членов королевской семьи, как в старые добрые времена. Сегодня вечером там будет сделано важное объявление.

МНЕНИЕ:
В Каркозе

Чем выше коррупция Агента, тем больше он может манипулировать реальностью в Каркозе. Эта сила недоступна игроку напрямую, но она очень реальна. Если Агент пытается что-то сделать ("Я желаю еды"], Обработчик запускает Коррупцию 5. При успехе с нечетным числом Агент получает 1 CAH от неестественного, и их желание (по усмотрению Обработчика) удовлетворяется. Такие изменения всегда носят локальный характер. Агент мог бы успешно пожелать дверь в стене, но не золотую лестницу-дело, ведущее прямо во Дворец.

При успехе с четными числами Агент теряет 1 CAH от неестественного и натыкается на что-то похожее на то, что они хотели. Если бы они захотели поесть, то могли бы найти высохшие остатки пиршества. Если Агент проваливает этот бросок, он теряет 1D4 SAN из-за неестественного, поскольку их попытка вызывает мгновенный, глубокий момент хаоса, подобный фрактальной петле обратной связи в реальности, которую видит только этот Агент. Перспективы искажаются, смещаются и изгибаются. Двери повторяются в бесконечность. Затем, постепенно, все восстанавливается само собой.

С помощью того же процесса Агент мог выучить иностранный язык (картессианский), просто прочитав его сценарий или услышав его. Успех cdd дает +20% к навыку и делает непосредственный образец понятным. Равномерный успех позволяет Агенту понять непосредственный образец, но не получить постоянных знаний. Сбой приводит к тому, что Агент не может понимать или общаться на любом языке, не тратя 1 WP на каждое предложение или концепцию. Потратив таким образом 2D4 WP, Агент возвращается в нормальное состояние.

ЕДА И СОН: Пока игрок не упомянет о еде или сне, они не нужны в Carcosa. Любой, кто присутствует при обсуждении этой идеи, должен регулярно есть и спать. Тем, кто решит этого не делать, разрешается пройти CAH-ролл. Если они потерпят неудачу, им не понадобится ни еда, ни сон. Вместо этого они теряют 1 SAN и восстанавливают 1 D6 WP. Если им это удастся, они застрянут, действуя так же, как на Земле, и могут умереть с голоду или упасть в обморок от недостатка сна или пищи.

ИСЦЕЛЕНИЕ: Исцеление не происходит естественным образом в Каркозе. Тем не менее, лечение кого-либо с помощью первой помощи, лекарств или хирургического вмешательства имеет шанс залечить любую рану, какой бы тяжелой она ни была. Навык прокачивается, и предмет лечения становится CAH -оллом. Если бросок CAH проходит успешно, независимо от броска навыка, субъект знает, что такое исцеление невозможно, и все еще остается раненым. Если навык выполняется успешно, а бросок SAN завершается неудачей, все HP восстанавливаются, хотя ни одна из сторон точно не помнит, как это произошло. В первый раз , когда это происходит, это стоит 0/1 CAH от неестественного как для человека, обрабатывающего рану, так и для пациента.

ДВИЖЕНИЕ: Путешествия в Каркозе непостоянны. Агенты могут идти часами и оказаться там, где они начали, или не смогут закрепиться, поскольку мир скользит вокруг них. Каждая попытка движения требует броска CAH от того, кто идет впереди. Агент должен указать, какого типа движения он надеется достичь: "Я двигаюсь ко дворцу" или "Я поднимаюсь наверх, в апартаменты". Если бросок SAN завершается неудачей, Агент преодолевает выбранное расстояние. Если бросок SAN завершается успешно, Агент теряет 1 SAN от неестественного или 1 WP (выбор игрока, когда они замечают, как Каркоса переместился вокруг них, мешая их движению. Например, неспособность подняться наверх может добавить дюжину или около того промежуточных этажей между вами и верхним этажом в здание высотой всего в два этажа.

ЗДРАВОМЫСЛИЕ: Хотя потеря здравомыслия обычно происходит в Каркозе, Агенты не страдают временным помешательством или психическими расстройствами до тех пор, пока не вернутся на Землю. Из-за этого агенты могут гораздо дольше обходиться без вредных игровых эффектов, терпя при этом убытки SAN. Однако в O SAN Агент, как обычно, становится собственностью Обработчика.

ВРЕМЯ: Течение времени в Каркозе зависит от того, кто его испытывает. При правильных обстоятельствах час может длиться столетие или секунду. Действия, которые являются замкнутыми, поглощенными собой или декадентскими (по меркам актера), замедляют время. Насилие, возбужденные эмоции и страх ускоряют время. Агенты с высоким уровнем коррупции видят более резкое изменение времени. Тип, продолжительность и эффект временного сдвига остаются на усмотрение Обработчика.

СИЛА ВОЛИ: Очки Силы воли расходуются нормально, но истощение, потеря сознания и другие неблагоприятные последствия потери Силы Воли не наступают до тех пор, пока Агент не вернется на Землю. Агент может сохраняться в O WP неограниченное время в Carcosa. Сила воли - это восстановился нормально.

Обычная Квартира

Средняя квартира в Тайном городе состоит из трех или четырех маленьких комнат с высокими тонкими окнами. В простой уборной вместо туалета есть дыра в плитке. Каждый из этих домов был очищен, часто таким образом, который наводит на мысль, что жильцы покинули его в спешке.

У некоторых на стене есть заметки, написанные по-тартессиански: "Поехал встречать маму и Дори на ферму". "Берн, держись подальше от центра города". Некоторые кажутся разграбленными, с разбитыми и разбросанными дверями, замками и ящиками. Некоторые отмечены свежими пулевыми отверстиями. Брошенная одежда и мебель напоминают Агенту , у которого история на уровне 40% или выше, или который делает рулон, о французской моде рабочего класса конца 19 века.

Скрытый флаг

, взламывающий запертую дверь, приводит Агентов в комнату, где Желтый Знак нанесен различными средствами массовой информации, включая кровь и человеческие экскременты, на все доступные поверхности. На стене гостиной висит желтый флаг с двумя кругами и десятками черных точек на белом небе . Платье разложено на полу таким образом, что наводит на мысль, что кто-то носил его, лежа на земле, когда они исчезли. Агент, у которого история 4096 или выше, или который делает бросок, считает, что платье соответствует французской моде высшего класса конца XIX века.

Казненная семья

В главной зоне этой квартиры есть три стула , сдвинутых в центр комнаты, вокруг которых разбросаны лужи крови и мозгового вещества. Это стоит 0/1 САН от насилия. Стол опрокинут , а в стенах и потолке дырки от пуль. Пахнет порохом.

Здесь до сих пор "живет" семья из трех человек: Анеате, Ле- марк и Бесар Барре - мать, отец и ребенок. У каждого на голове окровавленная наволочка, отмеченная пулевым отверстием и ожогом от дула, скользкая от крови и мозгов. Их черты скрыты под тканью. Но они невозмутимо занимаются своей повседневной жизнью —

Агенты, решившие вовлечь семью в беседу, получают +1 Бонус. Семья говорит по-английски с неидентифицируемым (тартессианским) акцентом. Они предлагают Агентам чай и готовы помочь. Даже в капюшонах раны явно смертельны. Это стоит 0/14 САН от насилия. Агент , достаточно глупый, чтобы снять наволочку, теряет 1/1 D6 САН от насилия, поскольку мертвый человек с пулевым отверстием в лице спрашивает, в чем вообще может быть дело.

ЭТО ОНИ supposed to here.

Увидев Желтый знак

Установка Желтого знака стоит 0/1d4 SAN от беспомощности , если только Агент не провалил проверку SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН, увидев это, получает +1 к коррупции в Корте и вынужден делиться им. Подробности см. в желтом значке на стр. 335.

Галерея

Чердак художника заполнен инструментами для лепки и рисования, а также незавершенными скульптурами. Все скульптуры были разбиты вандалами, кроме одной, идеальной мраморной скульптуры красивого обнаженного молодого человека, такой же реалистичной, как фотография. Агент, владеющий каким-либо искусством на уровне 50% или выше, или совершивший успешный бросок, признает это как работу, способную посрамить Микеланджело.»

Вблизи мрамор, кажется, почти светится изнутри. Если Агент с Corruption 3+ касается скульптуры или дышит на нее, она вспыхивает чистым солнечным светом и меняется к живому молодому человеку. Это стоит 1/1d4 SAN от неестественного. Молодого человека зовут Кларк. Он последний вспоминает, как позировал своему возлюбленному, скульптору по имени Ан- ирак, который разделил с ним странный напиток, вызвавший его, чтобы он задремал. Ущерб, нанесенный студии, огорчает молодого человека. Он быстро одевается. Он беспокоится, что Анирак отправился участвовать в боевых действиях. Он отчаянно хочет покинуть Галерею и Агентов и найти своего друга. Как только он исчезает из поля их зрения - даже если Агенты пытаются внимательно следить за ним, - Кларк исчезает, и Агенты больше никогда его не видят.

Анархист

, молодой человек с тщательно навощенными усами и маленькими квадратными очками, торопит Агентов в крошечную квартирку. Он отказывается называть себя. Он рассказывает о восстании, войсках короля, армии и Дворца и вручает Агенту двенадцать палочек дайнамита, подключенных к старым тикающим аланским часам. Он дает еще одну бомбу любому, кто ее попросит. Если кто-нибудь спросит о том, как попасть во Дворец, молодой человек скажет искать Эмброуза на пирсе, в глубине города-

Каждая бомба должна взорваться в полночь. Он наносит смертельный урон 30% при радиусе поражения 10 метров. Его можно обезвредить с помощью разрушений на 20% или выше, или Crafi (Механики) на 40% или выше, или успешного броска с любым из них на +20%. Сбой означает, что нестабильная бомба не может быть безопасно обезврежена. Промах означает, что он взрывается, в противном случае он не взрывается до того момента, пока Король в Желтом не снимет маску на маскараде. Агенты, которые принимают динамит, получают +1 Вознаграждение.

Затем странный мужчина торопит Агентов покинуть свою квартиру. Прежде чем закрыть дверь, он шепчет: "Смерть королю!" Позже Агенты слышат оглушительный, глухой грохот, когда здание анархиста полностью сровнято с землей взрывом.

isənəhl Гнездо

Агенты натыкаются на квартиру, которая была разрушена . Окна выбиты внутрь, занавески развеваются на ветру, а краска срезана огнем оружия . Стекло покрывает пол. Трое мужчин в кричащей красной военной форме растянулись вокруг пулеметного гнезда, засыпанного мешками с песком. На первый взгляд мужчины кажутся мертвыми. Агент с Бдительностью, Первой помощью или Лекарствами на уровне 50% или выше, или который делает бросок, замечает, что кто-то все еще дышит. У них был ручной пулемет Мэдсена (летальность 10%) с четырьмя полными коробками боеприпасов.

Если агенты проводят расследование, один солдат садится, кровь течет у него изо рта и носа, и разряжает свой пистолет Steyr модели 1907 года в Агента с самым высоким рейтингом Извержения, его навык владения огнестрельным оружием составляет 50% , а пистолет наносит 1D8 урона. Что бы ни случилось, солдат вскоре умирает, ухмыляясь.

[redacted] Зона военных действий

Зона боевых действий четко отделена от Секретного города разрушенными баррикадами, колючей проволокой, ящиками с припасами и припаркованными грузовиками. Блокпосты представляют собой колючую проволоку , натянутую на козлы, отодвинутые в сторону и перекинутые через них, открывая небольшие просветы на улицах. Грузовики выглядят новыми, но дорожными. Каждый из них старой марки, автомобиль под открытым небом с прочными резиновыми шинами. У каждого есть красная метка на двери и маленькие черные флажки с красными волнообразными отметками.

Отдаленные, глухие хлопки выстрелов время от времени наполняют воздух, перемежаемые глухими, отдающимися эхом раскатами артиллерии, а также повторяющимся стрекотом пулеметов. Независимо от того, в каком направлении движутся Агенты, Зона боевых действий остается между ними и Дворцом.

Столкновения в зоне боевых действий равномерно распределены- ужасный. Возможны следующие варианты.

уоу Бьюикг Умирающий Человек

Агенты натыкаются на простреленного солдата. в черной форме с феской, распростертого посреди дороги. У него в руках странная винтовка с затвором и неузнаваемой надписью на ней. Спорадические выстрелы невидимого снайпера рикошетят от улицы рядом с солдатом.

The Black Wind is ruthless.

Агент, который пытается оттащить его в безопасное место, должен сделать бросок Удачи или стать мишенью 40%-ной атаки с применением огнестрельного оружия. Попадание наносит 1D12+2 урона.

Попытки оказать медицинскую помощь раненому в живот солдату терпят неудачу. Он бормочет что-то на непонятном языке, хватаясь за Агентов, пока истекает кровью. Перед смертью он несколько раз бормочет слово "Нитикрети». Это пароль к боевой линии Черного Ветра. (См . Матрицу угроз: КОМБАТАНТЫ на стр. 316.)

Привет, входящий!

Агенты слышат быструю серию глухих, отдаленных взрывов, приближающихся. Любой, у кого уровень защиты от пуль 10% или выше, распознает артиллерию. Любой, у кого артиллерия на уровне 20% или выше, или кто делает бросок на уровне +20%, признает, что артиллерия стреляет по их позиции. Те, кто падает на землю, немедленно получают 1D6 урона. Те, кто бежит в укрытие, подвергаются атаке со смертельным исходом 10%, но с ними обращаются так, как если бы у них была броня 5. Те, кто не успевает пригнуться или укрыться, подвергаются атаке со смертельным исходом 15% от шквала.

udəly o4L Пожарная команда

Агенты поражены, когда шестеро мужчин выскакивают из двери и бросаются по диагонали от них навстречу автоматному огню. Эти люди одеты в черную униформу, у каждого на голове маленькая красная феска. Один толкает перед собой крупнокалиберный пулемет на колесах, как тележку. Остальные вооружены винтовками с затвором и примкнутыми штыками. Если Агенты привлекают к себе внимание, группа прячется и открывает огонь. Если с близкого расстояния, они дают один залп из своих винтовок, а затем атакуют штыками. В противном случае они устраивают операцию на баррикаде неподалеку и начинают стрелять по невидимым врагам. Если Агенты попытаются проскользнуть мимо, Агент с самым высоким рейтингом коррупции должен провести Скрытное соревнование против солдаты' Бдительность. (См. КОМБАТАНТЫ в ЗОНЕ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ на стр. 335.) Если Агент проигрывает, он оказывается в перестрелке. Если им это удастся, Агенты прояснят ситуацию и двинутся вглубь города, к дворцу.

Если Агенты кричат "Нитикрети» (возможно, узнали от умирающего, как описано на этой странице), им предоставляется осторожное прекращение огня. Солдаты внимательно следят за ними. Любое провокационное поведение, кроме движения мимо, встречено стрельбой.

se:хитрые беглецы

Агенты слышат странный звук, который усиливается, как плеск воды о камень. Воды не поступает. Голодные, скелетообразные заключенные в лохмотьях потоком текут по улице . Ближайшие схватываются с Агентами. Каждый из них имеет 3 HP и Рукопашный бой на 35% и наносит 1D4-3 урона (минимум 0). Они безумны и не слушают приказов или угроз. Они хватают, рвут и бросаются на Агентов без страха, хрипло крича на неизвестном языке в поисках пищи. Если Агенты убивают десять или более из них или умудряются забаррикадироваться в здании с неповрежденной дверью, толпа разбегается. Убийство каждого невинного, безумного заключенного обходится в 1/18 САН от насилия. Поиск убежища , достаточно неповрежденного, чтобы держать беглецов в страхе, требует изменение Carcosa; см. В РАЗДЕЛЕ CArCOSA на стр. 313.

Манесс Еще меньше.

Палачи

Шесть разношерстных молодых солдат в серо-зеленой униформе с опознавательными знаками тащат по улице двух мальчиков-подростков со связанными за спиной руками. Солдаты, вооруженные пистолетами и легкими автоматами, растеряны и напуганы, утомлены боем, но сосредоточены на своей задаче. Голубоглазый светловолосый лидер создает петля, перекидывает веревку через фонарный столб и готовится повесить первого мальчика. Он выкрикивает обвинения на герванском: "За преступления против Великого рейха вы были приговорены к смертной казни". Затем солдаты поднимают первого мальчика. Он медленно задыхается и умирает через 10 туров. Затем они продолжают со вторым мальчиком, который кричит и сопротивляется. Закончив, они отправляются на поиски другой добычи. Победа в каждом повешении стоит L/LD6 САН от насилия.

Все худшие войны come from here.

Местные жители sjp001

Агенты чувствуют, что за ними наблюдают. В конце концов, они выбирают изможденных и голодных некомбатантов , которые поднимаются из подвалов и подвалов. Они относятся к Агентам: дружелюбно и предлагают древний, изъеденный червями хлеб и жидкий, не поддающийся идентификации суп. Они говорят только по-тартессиански. Если их обменять на ценности (еду, оружие, драгоценности), они в пантомиме соглашаются переместить Агентов поближе ко Дворцу. Если это путешествие предпринято, агенты проходят через неглубокие

канализация проходит под землей на некотором расстоянии, прежде чем оказаться рядом с Тракторным заводом, без необходимости в сантехнике.

Внезапным пулеметным огнем. Агент с наивысшим рейтингом атаки атакует с 40% навыком, нанося Смертельный урон 10%. Если атака поражает, каждый Агент в радиусе двух метров от цели должен сделать бросок Удачи или тоже быть поражен. По мере приближения пуль агенты могут нырять в укрытие, уклоняясь от бросков. Пулеметное гнездо находится в окне второго этажа с наблюдением за точкой перекрытия, мимо которой Агенты должны пройти, чтобы продолжить путь во дворец.

Приближение к этому зданию требует двух. бросков скрытности против Бдительность 30%, чтобы подкрасться к гнезду, или один бросок легкой атлетики, чтобы атаковать здание до того, как стрелок сможет открыть огонь. Если какой-либо из этих бросков завершается неудачей, Агент подвергается еще одной атаке и имеет один шанс увернуться. Пулеметчик - молодой парень в красной униформе с лохмотьями. Убийство его стоит 1/18 САН от насилия. Если Агенты колеблются, они вознаграждаются тем, что мальчик бросает им боевую ручную гранату. Он имеет радиус поражения пять метров и летальность 10%.

Тракторный завод

- Это всегда последнее место, которое Агенты посещают перед тем, как покинуть Зону боевых действий. Все остальные подходы ко Дворцу заблокированы или приведите Агентов обратно сюда.

Баррикады, танки и непроходимые завалы усеивают эту область, как и сотни трупов тартессийцев, Черного Ветра, русских и немецких войск во всех видах

Аклари остается связующим звеном всех войн

униформа. Воронки от артиллерии и бомб делают передвижение по полю огня медленным и пугающим. Стрекот пулеметов и хлопки винтовок безостановочно наполняют воздух. Все это, по-видимому, исходит из огромного L-образного здания в центре разрушения. Земля погружена в удушливый дым от пороха, взрывов и взрывающихся тел. Дворец парит над всем этим, такой же огромный, как всегда, на заднем плане. Тени огненных разрывов огибают кратеры, смыкаясь над L-образным зданием.

Всякий раз, когда команда приближается к зданию на расстояние 20 метров, пулеметы и минометы открывают огонь, уничтожая их. Очень немногие попадают в распахнутые двери здания.

Ясно, что пройти через эти двери - единственный путь во Дворец. Прилегающие улицы полностью завалены щебнем. Только мчась по смертельно опасной открытой местности, Агенты могут подчинить Каркосу своей воле.

Агенты, пересекающие открытую местность, должны дважды совершить бросок SAN, чтобы осуществить движение. Помните, что неудача указывает на движение: см. В CARCOSA на стр. 313. Успех означает, что Агент теряет либо 1 SAN, либо 1 WP , поскольку Carcosa обходит их без какого-либо движения . Кроме того, Агент, который доберется до безопасного места, может попытаться установить контроль над реальностью Каркозы, чтобы помочь тому, кто потерпел неудачу.

Неспособность двигаться запускает бросок удачи. Критический успех указывает на то, что Агент получает 1 урон от шрапнели. Неудача означает 1D8 урона от пули. Промах означает атаку артиллерии с летальностью 1,5%. Успех означает 1D4 урона от рикошета.

МАТРИЦА УГРОЗ:

красная карточка

КОМБАТАНТЫ

В Зоне боевых действий можно увидеть четыре основных типа солдат. Здесь можно было найти любое количество солдат из худших войн в истории и из других миров, поглощенных Каркозой, и все они сражались в бесконечной войне.

ЧЕРНЫЙ ВЕТЕР И СИЛЫ ИХТИЛЯ

Эти две силы, неизвестные в "реальном" мире, представляют две великие державы, находящиеся в состоянии войны в Европе 1920-х годов, которой никогда не было, навсегда оказавшись в ловушке в Каркозе.

Черный Ветер носит черную униформу и красные фески. Они вооружены винтовками с затвором, штыками, револьверами и пулеметами с водяным охлаждением. Они говорят на неизвестном языке, который имеет некоторое сходство с турецким. (Агенты, владеющие иностранным языком (турецким) на уровне 20% или выше, могут вести с ними высокопарные беседы.) Их символ - черный флаг с тремя волнообразными символами красного цвета.

Силы Yh все еще носят красную униформу, напоминающую Европу 19-го века. Их золотые канты, белые воротнички, странные белые шлемы и ботфорты делают их больше похожими на парад, чем на участие в жестоком бою. Тем не менее, оружие, с которым они сражаются, относится к началу 20-го века и включает винтовки с затвором, пистолеты-пулеметы, артиллерию и грубое противотанковое оружие. Агенты с иностранным языком (Тартессианский) на 20% или выше способны вести с ними регулярные беседы, хотя они могут оказаться менее чем разговорными. Их флаг представляет собой желтое поле с двумя кругами, усеянными черными звездами.

CUT ALONG THIS LINE

ВОЙСКА ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ

Немецких и советских солдат времен Второй мировой войны можно встретить повсюду в Зоне боевых действий. Немцы чаще всего одеты в форму СС, но иногда и в серо-зеленую форму немецкой регулярной армии. Русские либо одеты в форму Красной Армии, либо носят мешанину одежды и снаряжения, увенчанную красноармейским шлемом. Все они измучены войной, устали и, похоже, находятся на грани краха, как будто сражались годами.

Они царапаются, плачут и стонут, но продолжают бороться, несмотря ни на какие обстоятельства. Если вы столкнетесь с Агентами (неизвестными лицами в форме), Агент с наибольшей коррупцией должен сделать бросок Удачи. Если это не удается, солдаты немедленно атакуют. Если это удается, они задерживают свой fre на ход, а затем атакуют. Несмотря ни на что, это заканчивается насилием.

Тихий город

За пределами Зоны боевых действий - это Тихий город, где агенты видят уменьшающиеся признаки боевых действий до тех пор, пока улицы не станут тихими и чистыми. Звуки выстрелов затихают. Иногда вдалеке можно увидеть крадущиеся фигуры, прогуливающиеся по улицам . Из труб стелется тонкий дымок. Мусор складывается аккуратными кучками на перекрестках и на углах. Никто не выходит посмотреть, чего хотят Агенты. Никто даже не осмеливается заговорить с ними.

Дворец нависает над этим районом, как гигантский наблюдающий глаз. В одном из

окон верхнего этажа время от времени мерцает свет.

В Тихом городе выделяются три здания: Заводная фабрика, Галерея теней и Дворец. Каждый из них содержателен и глубок.

Заводной завод

Это огромное деревянное здание построено на пирсе, который возвышается над озером Хали, оно похоже на торговый центр 19 века с облупившейся белой и красной краской. Он затмевает все остальные сооружения в Каркозе, за исключением Дворца и Галереи Теней.

Самая заметная вещь на фабрике - это странное приспособление на ее крыше размером с небольшой дом, видимое на большом расстоянии. Эта машина выглядит наполовину механической каруселью с нарисованными деревянными лошадками, а наполовину декорацией, состоящей из металлических сфер. на металлических гусеницах. Бронзовые грани выглядывают с четырех сторон устройства. Изо ртов поднимается тонкий пар.

Если смотреть с пирса, дворец идеально обрамлен туманом, который опускается вниз и огибает изгибы улиц и береговой линии. Если смотреть из открытых двойных дверей торгового центра, Дворец выглядит как открытка. , которую Агенты могли найти в доме доктора Барбаса на 153. Осознание этого стоит 0/1 САН от неестественного.

Интерьер торгового центра просторный и просторный, тускло освещенный высокими окнами на наружных стенах. Вода капает с потолка и скапливается в трещинах и выбоинах. Детали машин разбросаны повсюду, сгруппированы в группы с определенными параметрами: одна полностью бронзовая, другая с винтиками разного размера, еще одна - ничего, кроме шарниров. это Билетные Автоматы.

I admire its design.

Углубляясь в здание, агенты видят цепочку огней. Свечи зажигаются в бронзовых палочках и помещаются рядом или поверх странных заводных машин. Агентам , которые крадутся по штабелям, разрешены броски скрытности1 и бдительности.

Успешный бросок Аленнесса замечает высокую, худую, скрытую в тени фигуру в красной мантии. Он быстро несет коробку через стеллажи к главной двери. На коробке изображен логотип Chiquita Bananas. Агенты не могут догнать эту цифру. Затем они видят невысокого, коренастого мужчину в центре комнаты, освещенного свечами.

Успешный скрытный бросок позволяет Агентам приблизиться к центру здания и его единственному (живому) обитателю, не будучи обнаруженными.

Эмброуз и Заводной ребенок

В центре кольца свечей - Эмброуз, невысокий, коренастый старик с густой седой бородой и вьющимися седыми волосами. Эмброуз одет в странную серебристую мантию без опознавательных знаков. Те, кто посещал Группу встреч (см. ГРУППУ ВСТРЕЧ на стр. 273), узнают одежду, идентичную той , что была найдена там. В одной руке он держит что-то похожее на гигантский гаечный ключ. Скажи Амбрезе, Чтобы ждал Темы

Агенты, которые приближаются, используя скрытность, обнаруживают, что Эмброуз разговаривает сам с собой или с каким-то невидимым союзником.

"О, тебе нравится идея с маской на нем, не так ли?" "Я скоро посмотрю, что мы можем сделать с твоим колесом".

Подождав мгновение, можно увидеть Заводное Дитя, которое выкатывается на свет, щелкая и щелкая. Агенты , возможно, уже сталкивались с Заводным ребенком раньше. Это описано на странице 338.

Когда он замечает Агентов, Эмброуз окликает их добрым голосом: "Мои юные друзья, подойдите ближе". В противном случае он позволяет Агентам говорить.

»КТО ТЫ ТАКОЙ? ЧТО ТЫ ДЕЛАЕШЬ?: Эмброуз настолько осторожен", насколько это возможно. Успешная консультация или психотерапия подтверждают, что он не лжет. Он всегда был здесь, насколько он себя помнит. Он поддерживает и строит вещи по приказу "короля", которые доставляет его "друг"

Заводной Ребенок. Иногда люди приходят, чтобы забрать крокпмо повенус беобье куэ, чтобы бреп tpsqu8 Apep soe qepasteq på pJe pueuq стр. 321 Он должен сообщить об этом в ре ор

Насмешливая Маленькая Драка, - тибс.

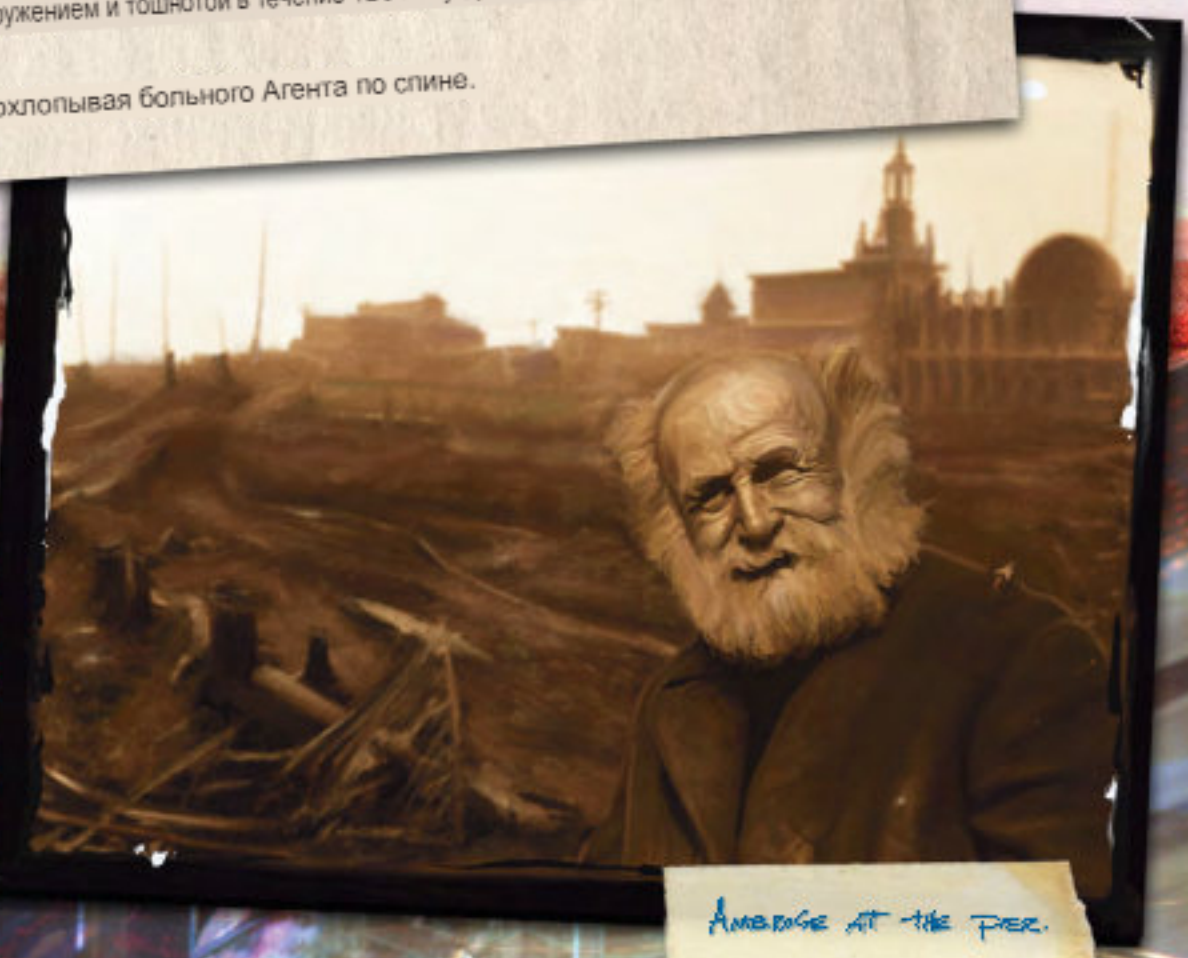
актив:
Кладбище Амброза

Странная паровая машина на крыше фабрики похожа на карусель. Деревянные раскрашенные скульптуры, такие как лошади, рыбы и собаки, выстроились вдоль его палубы, все с седлами. Orrery позволяет Амброузу путешествовать в любое место в Городе Скелетов и Священном городе Каркоса.

Старик может взять с собой до шести человек, но такая прогулка далека от удовольствия. если его попросят отправиться куда-нибудь в "машине", Эмброуз выдаст всем пассажирам защитные очки и пристегнет каждого к оседланному животному. Амбраз сидит в центральной кабинке с Заводным Ребенком, кричит и бросает рычаги, когда машина набирает скорость. Вскоре это извергающая пар, визжащая, грохочущая смертельная ловушка, и внешний мир - не что иное, как разноцветное пятно, выходящее из -под контроля. Это стоит каждому пассажиру 1/14 САН от беспомощности.

Никакое движение не может быть обнаружено за пределами резкого вращения машины. Но примерно через минуту, независимо от места назначения, прибывает команда: на улице, на корне, даже в комнате, достаточно большой, чтобы вместить всех агентов , которые не выполнили свои броски SAN, страдают головокружением и тошнотой в течение 1D6 минут, рвота и спотыкание, броски alt уменьшены на -40%.

"Чудесное изобретение", - замечает Эмброуз, похлопывая больного Агента по спине.



Ambrose at the pier.

Подготовительная комната и Клуб марионеток

Это огромное помещение на фабрике заполнено столами, полками и сборочными площадками, окруженными частью из мраморного стекла с открытым потолком. У Эмброуза здесь есть обязанности, и он с радостью описывает их Агентам. Он упаковывает вещи, готовит коробки и сортирует предметы для "спектакля". Когда все готово, он звонит в колокольчик. Кто-то другой приходит и убирает предметы.

Это может стать для них шоком.

Предметы для подготовки:

Агенты узнают здесь многое, слишком многое, чтобы перечислять. Некоторые из них включают:

» БЕГУЩАЯ СТРОКА ДАРИБОНДИ: коробка заполнена бегущей строкой, которая, по-видимому, представляет собой непрерывный поток диалогов от кого-то по имени Аса Дарибонди ... При продолжительном чтении бегущая строка выглядит как мысли Асы Дарибонди, и читатель получает + 1 Извержение. Коробка огромная, а лента все идет и идет.

В определенных местах красными чернилами были сделаны пометки, а некоторые имена были зачеркнуты. Читатель должен сделать бросок удачи . Если это не удается, Агент натыкается на мысли Дарибонди, когда он убивает маленького ребенка в ванне по принуждению Короля в Желтом. Это стоит Агенту 1/1 D10 SAN от беспомощности.

»ПИШУЩАЯ МАШИНКА NBC: Пишущая машинка Smith-Corona 1952 года выпуска с надписью "СОБСТВЕННОСТЬ NBC" на бот- томе. Рядом с ним находятся стопки страниц, которые при объединении образуют тщательно отпечатанные копии телепередачи Желтый Фантом для Телевизионного кинотеатра NBC Philco , описанный на странице 348. Некоторые были собраны в пучок и перевязаны строка, отсортированная. Несколько незаконченных страниц Пьесы (см. Ниже) находятся рядом с ней, готовые к сортировке. » Пьеса: Стол завален отсортированными копиями пьесы, найденной в здании Макалистар; в 1995 году. (Смотрите ПЬЕСУ на стр. 79.) Он выложен в последовательном порядке и соответствует тому, что там нашли Агенты. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Стен!

" Квитанция Макалистера: На небольшой подставке стоит коробка , в которой находятся две дюжины квитанций, найденных в Здание Макаллистара. (Смотрите КВИТАНЦИЮ на стр. 81.) Каждый из них является точной копией предыдущего . Это стоит 0/1 SAN от неестественного.

»СТОЛ КАСТЕНА: хрупкий, старинный французский. письменный стол содержит четыре законченных и две наполовину законченных части исписанных нот и стихов, как видно на стене в квартире Эбигейл Райт. (См. НОТЫ на стр. 81.)

» СПУТНИКОВЫЕ ТЕЛЕФОНЫ: письменный стол заполнен десятками спутниковые телефоны, идентичные телефону Seere (см. EXELINIT: ВНУТРИ СПУТНИКОВОГО ТЕЛЕФОНА на стр. 150.) Некоторые из них наполовину собраны, внутри частично упакована грязь. Большой стеклянный террариум в форме колокола на том же столе содержит сотни крошечных золотых жучков. (См. "ЗОЛОТОЙ ЖУК" на стр. 346.) Каждый телефон идентичен, вплоть до мельчайших потертостей, спутниковому телефону, предоставленному Агентам доктором Барбасом. Заметить это стоит 0/1 САН от неестественного. В ящиках письменного стола лежат маленькие. флаконы из зеленого стекла и тонкие побеги незнакомого дерева, покрытые зелеными листьями.

» ЗАПИСНАЯ КНИЖКА БАЭЛЯ: На полке хранятся три тщательных копии записной книжки Тимоти Бейла. (См. Тимоти БЕЙЛ, ТРЕТИЙ этаж, ДНЕМ на стр. 182.) Каждый нарисован от руки и идентичен, потрепан, написан красными чернилами и связан проволокой. "Мастер-копия" той же книги написана паучьим почерком. Основная копия содержит множество примечаний, указывающих время и места , где следует использовать символы, включая любые конкретные случаи, когда Агенты их использовали. Заметив, что это стоит 0/1 САН от неестественного . »

КАРМАННЫЙ ПУХ: Длинный низкий стол заполнен мелкими предметами, аккуратно разложенными стопками. Каждая стопка - это отмеченный таким именем, как "БАРБАС", "ЭЛИАС", или "САМИГИНА". В каждую стопку входят вещи, которые могут быть найдены у этого человека: ключи, бумажники, деловые карточки, сумасшедшие заметки на старых квитанциях и так далее. Это стоит 0/1 САН от неестественного. На этом столе могут быть найдены вещи любого человека, известного Агенту , включая мертвого Агента, Облигации Агента или одного из самих Агентов. » ДЛЯ СВЯТЫНИ: Аваст, аккуратно сложенная куча предметов включает старые радиоприемники, магнитофоны, компакт-диски Ходунки, протезы, свернутые красные коврики и

дубликаты предметов, найденных на алтаре Короля в Желтом цвете в квартире Эбигейл Райт. (См. КВАРТИРУ И СВЯТИЛИЩЕ АБИГЕЙЛ на стр. 74.) Некоторые предметы были тщательно упакованы в коробки для транспортировки. На каждой коробке есть тщательно нарисованная от руки схема, показывающая расположение предметов на стене Райта. Это стоит 0/1 САН от неестественного для Агентов, которые нашли стену в "Ночных этажах" или которые нашли коробки на кровати в Пропавшей комнате.

» СНАРЯЖЕНИЕ КОМАНДЫ SIATIC: Неглубокий деревянный ящик. Внутри упаковка из выбритого дерева - длинный кожаный плащ; старый, слишком большой, полный противогаз; и недавно смазанный помповый дробовик, который выглядит новым (хотя на нем стоит штамп 1954 года), полностью заряженный.

»РАЗНОЕ: Все остальное, что Обработчик хочет подчеркнуть как "поддельное" или "предопределенное". Любой предмет, подсказку или местоположение можно найти здесь, разобрать и отодвинуть в сторону, с инструкциями о том , куда и когда он должен отправиться.

Любой Агент, которому потребуется более 10 минут , чтобы осмотреться, и который распознает комнату как гигантскую зону подготовки к собственной жизни, получает +1 Усиление и теряет 1/16 САН от беспомощности.

Марионетки и колодец

Дальняя сторона комнаты, подальше от столов, заполнена сотнями марионеток в человеческий рост. Они свисают с проводов, вмонтированных в промышленные рельсы в потолке. Большинство марионеток обнажены, обнажая фарфоровые конечности, соединенные в суставах кожаными ремешками, и их странные внутренние часовые механизмы. Их лица пусты и бесхарактерны.

В дальнем конце этой комнаты дорожки сливаются в одну дорожку над открытым, старинного вида каменным колодцем. Марионетки, ближайшие к этому колодцу, полностью одеты в различные наряды (посыльные, гангстеры, бизнесмены, агенты), и на их лицах гораздо больше отличительных черт, чем у "пустых" марионеток сзади , некоторые выглядят достаточно знакомыми, чтобы вызывать беспокойство. Время от времени в темноте оживают далекие механизмы , и все марионетки двигаются вперед. Один

A mbolite that makes itself.

одна из "полных" марионеток раскачивается над открытым колодцем и опускается в него на своих веревочках. На полу рядом с колодцем нарисован большой желтый Крест. Маленький металлический колокольчик находится рядом с буквой X.

Если колокольчик звонит, когда коробка находится на желтом "x" , одетая марионетка с грохотом оживает, поднимает коробку и движется к колодцу. Он опущен с глаз долой.

Из этого колодца марионетки отправляются в разные места и времена, чтобы исполнять волю короля, в том числе в отель Бродальбин. (Смотрите БАЛЬНЫЙ зал МАРИОНЕТОК на стр. 296.)

УХОДИТЕ:
Через колодец

Агенты, достаточно глупые, чтобы залезть в колодец за марионеткой, могут оказаться в месте, соответствующем содержимому коробки, которую несет марионетка. Например, упаковка коробки, полной предметов со стены храма Райта, могла бы привести их в здание Макалистар в 1995 году, до событий "Ночных этажей".

Опишите побег Агента из Каркозы и их прибытие на новое место, а затем последнее, быстротечное осознание Агентом того, что они больше не люди. Они тоже являются марионетками, находящимися под контролем короля.

Агенты по замене - будь то выжившие, потерянные в Каркозе, или люди, известные Агентам из отеля Бродальбин, - могут появиться по усмотрению Куратора.

Галерея оттенков

В этом тщательно продуманном музее, расположенном в одном из крупнейших сооружений Каркосы, представлены работы сотен художников, на которых повлияло безумие Каркосы. В то время как снаружи здание сохраняет свою форму и структуру, внутри оно постоянно меняется. Комнаты и балконы сужаются и расширяются или полностью исчезают , когда вы не смотрите. Ковровое покрытие становится дубом, плитка становится мрамором. Работы не меняются сами по себе, но они присутствуют или отсутствуют случайным образом.um1, filled with exhibits that think they're people.

На выставке представлены произведения искусства всех типов: картины, эскизы, скульптуры, кинетические скульптуры, народное искусство, книги ручной работы, слайд-шоу с волшебными фонарями и так далее. Качество сильно различается, но все они имеют общее наследие несбалансированного творчества. Эти работы редко должны шокировать или вызывать отвращение, но часто вызывают тревогу. Тематика широко варьируется как в описании, так и в эффекте. Картина со странным, чужеродным пейзажем может быть не такой тревожной, как набросок парижского кафе, где глаза женщины жаждут чего-то, чего она никогда не найдет. Влияние Carcosa является всеобъемлющим и постоянно меняющимся. Его безумие находит новую интерпретацию в каждом создателе.

Одержимость Растущая Одержимость Растущая Одержимость Растущая Одержимость

Растущая Одержимость

Влияние этих работ на турагентов велико и коварно. Пока Агенты путешествуют по многочисленным этажам и крыльям Галереи, попросите каждого из них бросить удачу. Агент, набравший наибольшее количество очков (независимо от того, потерпит он неудачу или нет), попадает под влияние Галереи. Или, если вы предпочитаете, вы можете выбрать Агента с самой высокой квалификацией или самым высоким художественным мастерством.

За каждые десять минут в Галерее пострадавший Агент теряет 0/1d4 SAN от wonatural. Если

При неудачном броске Агент получает +1 Подтверждение.

Не говорите игроку о потерянном САНЕ. Следите за его конфиденциально. Агент сознательно не осознает, что происходит, поскольку он медленно впадает в безумие.

Другие возрасты знают только то, что пораженный Возраст становится все более тихим, поглощенным произведения искусства.

С каждым неудачным броском САН-Франциско, и каким-то образом другие не могут понять, этот Агент получает ужасное представление о природе Каркозы. Произведения искусства в галерее имеют любопытный смысл. В то время как другие просто чувствуют себя неловко, когда просматривают эти фрагменты, только этот Агент понимает их. Каждый потерянный кусочек здравомыслия облегчает потерю следующего кусочка. Вскоре рациональная структура разума несчастного Агента рушится, как ряд костяшек домино.

Если Агенты решат покинуть Галерею (входов и выходов предостаточно), пострадавший Агент не захочет уходить. Они сопротивляются физическим попыткам вытащить их, даже сражаясь, если это необходимо.

Агенты могут попытаться уговорить своего друга с помощью броска Убеждения против навыка Убеждения потерянного Агента. Если потерянные Агенты выиграют конкурс, видимость, которую получил очарованный Агент, внезапно ускользает от них, и их могут вывести, потрясенных и бледных, из Галереи. Затем сообщите игроку о потерянном сане. Если это доводит Агента до Критической точки, он остается бледным и меланхоличным до тех пор, пока находится в Кар- косе, не желая предпринимать никаких действий, кроме того, что его водят за нос или иногда упоминают какое-нибудь произведение искусства из Галереи. Если Агент когда-нибудь вернется в реальный мир, у него возникнет расстройство, одержимость искусством, вдохновленным Каркозой.

Если Агенты остаются в Галерее слишком долго, пострадавшая жертва идет с группой, пока они не доберутся до О САН. В этот момент дюжина фигур в масках и темных одеждах внезапно входит в комнату, блокируя все входы. Другие Агенты оказываются замороженными, неспособными действовать. Безумный Агент выходит вперед и уходит со странными фигурами, чтобы его больше никогда не видели.

Tta - Это Enp, Или Corts.

Оставшиеся агенты обнаруживают, что странный паралич быстро проходит, но никаких следов их друга найти не удается. Если они тратят на их поиски сколько-нибудь значительное количество времени, другого Агента начинает постигать та же участь. Если Агенты откажутся уходить до тех пор, пока их друг не будет найден, все они могут стать тенями Галереи.

Тас несасминг Аганг хинбадеадс эрте
из пуйплийи дуй но олидам хиса
акаба аньяигнихионн множество магазинов развлечений в
от Возраст, равный предыдущему тому же dsis, 2dorib idga
325 за лемммнансин ниоб ие тоунбе идев
Только Слайд

terrible indeed. the unfortunate Agent's mind shaken and pale ob

Е.опустошенный - тас иссушает.

Писец - Это дляп савитаси).

Этот огромный манекен напоминает странно пропорциональную фарфоровую куклу джентльмена 17-го века, сидящего за письменным столом. Он выставлен на всеобщее обозрение за бархатной веревкой. В одной руке кукла держит гусиное перо, а перед ней лежит стопка чистой бумаги. Слева есть пустой деревянный поднос, похожий на полку для нот. Если Агент с выбросом 5+ выходит за пределы бархатная веревка, Писец "раскручивается" и оживает. рука Its обмакивает перо в чернила, а затем строчит на бумаге. Любой Агент, который видел Писца в доме доктора Барбаса и общался с ним, узнает идентификационную структуру этого Писца. Внутри манекена две машины почти идентичны.

Когда Писец заканчивает писать, бумага соскальзывает в сторону и падает на ковер. На нем текст, написанный так же тщательно и точно, как отрывок в книге, гласит:

АГЕНТЫ входят в комнату
писца. [ИМЯ) узнает писца.

Все, что Агенты говорят друг другу в комнате, мгновенно записывается Писцом:

[ИМЯ): "[ЦИТАТА.)"

Если Агенты кладут приглашение на Маскарад на левый поднос, Писец совершает странное движение. Он отбрасывает бумагу на стол, поднимает стол и достает пустой шаблон, который идеально соответствует приглашению. Он кладет шаблон на стол. Затем он набрасывает приглашение для Агента , который разместил приглашение на стенде. Он делает это любое количество раз. Если Агенты просят Эмброуза пригласить их, именно сюда он приводит Агентов. Он может показать им, как управлять Писцом, но требуется первоначальное приглашение на Маскарад.

Зал костюмов

В этом древнем крыле галереи выставлены манекен за манекеном, одетые в костюмы, маски, доспехи и украшения. Каждый дисплей отмечен табличкой с тарабарщиной, которая выглядит читаемой на расстоянии, но представляет собой просто случайные буквы. Сами костюмы в хорошем состоянии. Любой агент, потративший 10 минут или около того на то, чтобы пошарить вокруг, может создать подходящий костюм для Маскарада.

Агент, который входит в эту область в одиночку, теряет 1/1 D6 SAN от неестественного. Если бросок проходит успешно, у них возникает странное ощущение, что за ними наблюдают. Если бросок не удается, они видят, как манекен внезапно двигается, разбрасывая повсюду пыль. Он больше не двигается. Если бросок испорчен, Агент подвергается единственной атаке со смертельным исходом 55% , когда холодные гипсовые руки смыкаются вокруг его шеи. Если они выживут, они будут бороться за свободу, чтобы обнаружить, что манекены ожили, хватаясь за них, как зомби. Агент , который умирает здесь, обнаруживается в виде манекена, застывшего на месте навсегда. Это стоит их товарищам 1/1 D8 CAH , Если от неестественного.

Хилдред Кастень

В одном большом зале представлена необычайно впечатляющая экспозиция. Стены, потолок и пол побелены. На всех них написаны размытые имена, на каждом из которых указаны даты рождения и смерти. Имена написаны изящным каллиграфическим почерком, каждое размером не больше ногтя. Под каждым именем в штукатурку вбит маленький гвоздь . Тонкие волокна (на самом деле человеческие волосы) завязаны в паутину между ногтями.

Ответственный художник - красивый мужчина с гордой осанкой по имени Хилдред де Кальвадос Кастень. Он носит церемониальную военную форму сил Ихтиля. Кастень обладает способностью летать. Он плавает по комнате, извиваясь, чтобы пройти между бесчисленными волосками, которые он натянул между именами. Он с удовольствием проводит свое время, записывая новые имена и устанавливая семейные связи между ними. Он с удовольствием общается с Агентами, хотя и мало что знает

помимо его имени и его проекта: разгадать глобальную генеалогию, которая, в конечном счете, раскроет имя Истинного Короля, который будет править Землей. Кастень откровенно признает, что считает себя Настоящим королем, но он должен доказать это, чтобы претендовать на свой титул. Если его спросят об Эбигейл Райт, он скользит и перебирает волосы , пока не найдет ее имя, к которому не прикреплена дата смерти. "Хорошая новость в том, что она все еще жива. Но , боюсь, это все, что я знаю. Желаю удачи!" он имена и судьбы других персонажей, зависит от Обработчика.

Дворец

На берегу озера находится Дворец Итилля, место действия запрещенной пьесы, носящей имя короля, где Король в желтом появляется вечно. Это всегда в процессе подготовки, вечеринки и кульминации, снова и снова до конца реальности.

Покинув Дворец после того, как вошли в него, Агенты обнаруживают, что Ихтиль становится самой Каркосой, этим инопланетным царством, которое поглощает все места во вселенных , охваченных безумием и меланхолией. Возникает четкое ощущение перехода границы, если Агенты покидают Дворец. Их наполняет дурное предчувствие. Тех, кто упорно бродит по заброшенным, невероятно странным улицам , несмотря на предупреждение, очевидное в их сердцах, больше никогда не увидят.

Where flap the tatters of the King.

Завсегдатаи

вечеринок, Пьяные, щедрые и голодные, эта очередь из богатых и влиятельных представителей высшего общества ждет снаружи дворца в полных костюмах для бала-маскарада. Возможно , сотня из них выстроилась в извилистую линию, которая тянется от дворцовых ворот за углом.

Они ждут каждую ночь, хотя сейчас всегда ночь, всегда одна и та же ночь. Вечеринка всегда начинается так же, как и всегда заканчивается. Завсегдатаи вечеринок оказываются в ловушке в эти моменты, как жуки в янтаре. Они носят роскошные, но потертые костюмы вместе со старинными масками арлекинов, капюшонами, шляпами и коронами. Преобладающими цветами являются красный и золотой цвета Ихтиля. Их кожа очень соленая. Те щеки, которые видны, впалые. У многих отсутствуют или гнилые зубы, что придает им вид. Каждый держит в руках знакомое приглашение.

Они смотрят на Агентов желтыми глазами и резко реагируйте на попытки ворваться в линию. На тех , кто не в костюмах, кто входит в очередь, кричат, и охранники призывают их выгнать. Тем, у кого нет приглашений, противостоит гость, одетый в костюм , похожий на шахматную доску, и маску ладьи. Он выкрикивает им обвинения по-тартессиански: "Предатели! Предатели на службе фальшивого короля!" Это быстро привлекает внимание охранников.

Не из нет Нин. Не из рубщик, а планле и а

МАТРИЦА УГРОЗ

красная дорожка

СТРАЖИ ЗОЛОТОГО ЛЬВА

Дворцовая стража мрачна и сыта. Они носят церемониальные наряды: красные бархатные плащи с золотым кантом и золотые маски львов. Каждый носит револьвер в кобуре и длинную алебарду с крючковатым лезвием для контроля толпы. Хотя у ворот видны только двое , внутри дворца можно увидеть еще больше, и небольшие группы патрулируют его периметр. Внутри Дворца эти охранники повсюду. Кажущееся бесконечным их количество возникает при любом насилии, спровоцированном Агентом. Подробности см. в разделе ДВОРЦОВАЯ СТРАЖА на стр. 335.

Мозби и Дидеску

Некоторые завсегдатаи вечеринок не очень сообразительны. Ближе к концу очереди два толстяка уже на пути к полному опьянению: Мозби и Дидеску. Они всегда такие . Мозби физически идентичен Эммету Мозби, пропавшему агенту "Дельта Грин", но у него вообще нет воспоминаний о той жизни. На нем нелепый серо-золотой костюм с моржовой маской. Он говорит по-английски с акцентом и с радостью переводит для своего друга Дидеску, который говорит только по-тартессиански.

Дидеску - чересчур доверчивый дурак, от которого разит вином. Он одет как трубадур, на шее у него маленькая бутафорская лютня. Лютня издает хлюпающие звуки, когда ее двигают, и можно видеть, как Дидеску дергает ее за конец, пытаясь скрыть, что в ней находится кувшин с вином.

Мозби и Дидеску рады побеседовать.

» Расспрашивать ИХ О маскараде: это событие сезона. Допускаются только те, у кого есть костюмы и приглашения. Будет присутствовать вся королевская семья: Камилла, Кассильда, Уот, Тале, Наотальба и Альдонес.

»ПЫТАЮСЬ ЗАСТАВИТЬ МОЗБИ ВСПОМНИТЬ ДЕЛЬТА ГРИН: если у Агентов есть какие-либо фотографии или файлы Мозби, он смеется. Он полон изумления по поводу "уловки" Агента. Он постоянно спрашивает: "Как ты это. сделал, а?" Упоминание Дельта Грин вызывает странное выражение на его лице, но только на мгновение. Затем он хмурится и просит Агентов оставить его в покое, прежде чем он вызовет охрану.

» СПРАШИВАЮ МОЗБИ ОБ ЭБИГЕЙЛ: Мозби говорит, что Эбигейл Райт ("американка") - притча во языцех. Она стала любимицей королевской семьи Мозби был одним из первых, кто встретил ее в Каркоса. Он привел ее к Амброзию, который отвел ее во дворец. Теперь она любимица Камиллы. Она определенно будет на Маскараде. Ходят слухи, что она носит маску кошки.

» ПРЫГАЮТ ДВОЕ МУЖЧИН: Мозби и Дидеску пьяны. Чтобы увести их от свидетелей , требуется бросок убеждения +20%. Каждый из них имеет 10 л.с. и Рукопашный бой на 30% (наносит 1D4-2 урона), а уклонение - 10%. Если они теряют половину своих HP, они сдаются. На 3-м ходу боя они кричат о помощи. Охранникам разрешается сделать один бросок бдительности (на уровне 55%), чтобы услышать и прибежать. Подчинение Мозби и Дидеску дает доступ к двум приглашениям и их костюмам, что позволяет двум Агентам безопасно пройти на Маскарад.

Получение доступа

Каждый агент, который прибывает к воротам в костюме и с приглашением, обыскивается охранниками. Оружие берется и хранится (даже такие необычные предметы, как бомбы замедленного действия, откладываются в сторону, как если бы они были просто каким-то нарушением правил безопасности). Только тогда они допускаются. Все , что не является оружием, игнорируется. Агент, желающий пронести оружие мимо охранников, должен сделать бросок. скрытности против бдительности охранника S5%. Если охранник выигрывает, предмет все равно будет найден и удален.

Агенты пересекают большой внутренний двор и направляются ко входу во дворец. Те, кто оглядывается назад, отмечают, что очередь потенциальных завсегдатаев вечеринок, похоже, такой же длины , какой была, когда они прибыли. И даже если они общались с Мозби и Дидеску в конце очереди, эти двое мужчин там, спорят и, по-видимому , не изменились. Это стоит 0/1 D4 SAN от неестественного.

Маскарад

Маскарад всегда является последней остановкой. Агентов в Каркозе. это центр несотворения, куда притягиваются могущественные и безумные, чтобы быть судимыми, контролируемыми или поглощенными Королем. Есть только три способа, которыми путешествие может закончиться для любого Агента:

»ПОБЕГ: Умный Агент может обнаружить один из немногих способов избежать Маскарада. Однако, даже если они найдут свой путь обратно на Землю, они , скорее всего, преобразятся, и никогда не к лучшему.

ОТКРОВЕНИЕ: Агент приходит к окончательному, космическому решению их существования. Они открывают Бутылку своей Души, сталкиваются с Королем в Желтом или получают свои карты, прочитанные мадам Сосострис, и навсегда преображаются. Если им повезет, им, возможно, удастся сбежать после такого преображения.

ПОТРЕБЛЕНИЕ: Агент сталкивается с чем-то в Маскараде, что поглощает их, их существование. Сохраняются ли они как -Ретранслятор, который преследует Каркосу , или поглощаются Королем в Желтом, на самом деле не имеет значения. Даже если они сохраняются как тень, их конец настал.

Бальный зал

Бальный зал огромен, оформлен в стиле барокко и нетронут. Почти невозможно определить, сколько в нем людей, но он заполнен почти до отказа. Любая попытка сосчитать головы терпит неудачу. Даже самый тщательный осмотр помещения прерывается из-за того, что Агент теряет свое место, отвлекается или иным образом ошибается. Лица, маски и наряды, кажется, повторяются, размываются и сливаются воедино.

Куда бы Агент ни посмотрел, его ждет еще один штрих, буква", картина, колонна или произведение искусства, чтобы очаровать. Независимо от того, насколько тщательно Агент проводит расследование таких предметов, всегда есть еще одна прекрасная вещь. Каждое произведение искусства каким-то образом связано с Королем в желтом. Агенты могут узнавать людей, места и предметы в произведениях искусства, которые они видели раньше. Не стесняйтесь изобретать такие предметы на лету, стремясь усилить ужас и беспомощность ситуации Агентов.

МНЕНИЕ: Ощущение маскарада

Обработчик должен показать игрокам обратный отсчет на один час , чтобы создать напряжение. Когда Агент начинает свое окончательное суждение (встреча с Королем в желтом, поиск Эбигейл Райт или чтение с мадам Сосострис), поставьте таймер на паузу и возобновите его, когда решение будет принято. Позаботьтесь о том, чтобы дать каждому игроку равное время для описания действий своего агента. Когда проходит час, приходит Незнакомый Возраст и выдает себя за Короля в Желтом. Все , кто все еще присутствует на Маскараде, навсегда оказываются в ловушке. Любой агент, прочитавший "Короля в желтом", полностью осознает, что ждать такого исхода неразумно.

ОЧАРОВАНИЕ: Бальный зал гипнотизирует. Музыка, танцы дэна и костюмы текут, движутся и меняются таким образом, что это одновременно успокаивает и ошеломляет. Агент , который делает бросок INTx5, замечает это недомогание и избавляется от него. Те, кто терпит неудачу, таращатся на толпу, пока их не подтолкнет другой Агент.

ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА: маскарад заполнен почти знакомыми лицами, скрытыми за полумасками, глазами, полными зависти и осуждения. Здесь можно найти кого угодно: агента, убитого в засаде в торговом центре Тривелино, одного из детей-жертв Асы Корибонди, любого из тех, кого книга затронула на протяжении веков. Даже Облигации Агента можно было бы найти здесь, смешавшись, в ожидании полуночи.

СЕКРЕТЫ: kdle talk многое раскрывает, особенно среди богатых и избалованных членов королевской семьи осажденного города. Здесь можно услышать почти любую тайну короля, и свидетелю ужасов, творившихся на протяжении веков, можно задать любой вопрос . В Каркозе времени нет места. Агенты могут узнать любой секрет, найденный в этой книге.

Завсегдатаи вечеринок одинаково одеты в наряды, в полумасках, закрывающих глаза и носы. Они запутались в собственных интригах. Если агенты надевают костюмы Амброуза или костюмы, взятые из Галереи Теней, на них бросают косые взгляды, а люди шепчутся за спиной их руки.

Среди бесчисленных безымянных гостей выделяются несколько фигур.

Мадам Сосострис

Эта старая, некрасивая женщина в черном сидит на диване у входа. Если игрок спрашивает, узнают ли они в ней леди Трионфи из Бродальбина, Агенты узнают. Она отметает вопросы об этом как . Ее окружает толпа, и ее сопровождает худощавый родственник с пустым лицом, возможно, сын. Она заботится- полностью раскрывает карту за картой в таро, читая для всех желающих. Если Агенты выстраиваются в очередь, Сосострис увольняет человека, для которого она в данный момент читает , и приглашает Агента сесть, чтобы "прийти и посмотреть карты". , если пришло время, см. ПОБЕГ: СЛЕД КАРТ в ОТКРОВЕНИЯХ И ВЕЧНОСТИ" на стр. 333.

Королевская семья

казалась Неприступной и надменной, королевская семья стоит на носилках, окруженная охранниками из золотых львов. Сестренка-сестры, Кассильда и Камилла, сияют золотом, украшенным драгоценными камнями. Братья, Тейл и Альдонес, носят красно-золотую. униформу Yhtill. Советники, Уот и Наоталба, носят белые одежды и черные маски. Все стоят по обе стороны пустого золотого трона. Они разглядывают толпу, слабо улыбаясь под роскошными масками.

Агенты, пытающиеся приблизиться к королевской семье , блокируются охранниками золотого льва, точно так же, как если бы они пытались войти без приглашения. (См. Матрицу угроз: ОХРАННИКИ ЗОЛОТОГО ЛЬВА на стр. 325.)

Эбигейл Райт

Давно пропавшая Эбигейл Райт великолепна в blue с синей механической полумаской в форме кошачьей морды. Она стоит в одиночестве у подножия королевских гробов, мрачно наблюдая за толпой. Если она видит агентов эрлы, она бросается к ним и отводит их в сторону , в занавешенную зону.

Райт, похоже, знает все, через что прошли Агенты, чтобы попасть сюда, и утешительна, чутка и почти потусторонна в своем спокойствии. Райт может посвятить Агентов практически в любой факт, концепцию или часть невозможных ландшафтов, раскрывая секреты баркеса, найденные в этой книге.

Она также делает все возможное, чтобы предупредить Агентов о том, что они пожалуйста, покиньте Маскарад до прихода короля.

Она может дать любому Агенту, который спросит, подсказки относительно того, кого искать или куда идти в партии, чтобы найти выход.

Райт, как вскоре становится очевидным, похоже , знает все обо всех.

Если агенты принесли бутылку Джейси Линц, Райт полна энтузиазма, хотя и пытается скрыть это. Бросая нервные взгляды на королевскую семью, она попросила американских агентов найти Джейси Линца, Автора, и передала ему. Она говорит, что он носит маску ворона.

Если Райта попросят вернуться с Агентами в "реальный мир", он откажется. Одно это нарушает ее спокойное поведение. Она кажется грустной и просит Агентов присмотреть за ее отцом, если они смогут, сказать ему, что она его любит.

Если Томас Райт присутствует (в качестве NPC или одного из агентов игрока modi), это отличная возможность сыграть в ролевую игру 1 о1 на этом воссоединении.

Агенты, которые пытаются силой увезти Райта , сталкиваются с охраной и оказываются подавленными. Вскоре после этого Райт исчезает, и больше его никто не видел. #орс.

Автор)

Джейси Линц - высокий, худой мужчина средних лет в старомодном костюме, в маске механического ворона. Если Агенты встречались с Эмброузом, то , безусловно, является одним из его творений. Линц невероятно носит старую портативную пишущую машинку Remington-Remette.Немного отсталый Линц представляется по имени как "писака по профессии". Сквозь пропитанное джином дыхание он очень долго говорит об искусстве и писательстве. У Джейси закончились идеи, говорит Хайле, и он "на грани срыва".

Он болтает о том, где он был и кого видел. фододуао , Он даже признается любому Агенту, который кажется ему коллегой-автором адандины или преступником, что он в бегах. Он был нама ди , грабителем банков и наркоторговцем, и еще несколько лет люди хотели бы пробить его билет.

Он уверен, что у него есть отличная книга, но он знает, что я просто не могу понять, с чего начать. Если Агенты отдадут ему его бутылку, все изменится. См. ОТКРОВЕНИЕ: ВОПРОС РУКЕ ззоиагионая в ОТКРОВЕНИЯХ И ВЕЧНОСТИ на странице 331.

Король прыгает -делает

Король присутствует наиболее отчетливо в его отсутствие. Люди вполголоса говорят о его скором прибытии. Агенты с числом участников 7 или более могут видеть, как он бродит затененных местах комнаты, огромная фигура с простым белым лицом, одетая в золотую и серебряную зубчатую ткань.

Любой Агент, который может видеть короля , сразу же понимает, что приближаться к нему напрямую - ошибка. Даже смотреть на него дольше, чем на мгновение, больно.

Любой затяжной взгляд на короля или прямая встреча с ним стоят 1/1d6 CAH от неестественного. Если бросок SAN завершается неудачей, Агент не может двигаться в течение 1D6 ходов. Находясь в присутствии Короля, Агент получает -20% на всех бросках, кроме SAN.

Агент с достаточным количеством Информации может указать другим на наименьшее количество ошибок. Это позволяет им видеть Короля и увеличивает их количество до 7.

Откровения и Вечность

В конце концов, каждый Агент противостоит Королю в Желтом на Маскараде 2nor anoqothe, открывает Бутылку своей Души или каким-то иным образом достигает того, что Обработчик считает окончательным просветлением. Каждый оценивается индивидуально.

Чтобы судить об Агенте, Обработчик учитывает рейтинг участия naAgent и их расположение во время этой кампании. Контролировал ли Агент ситуацию? Стремились ли они докопаться до истины? Сопротивлялись ли они силе короля? В целом, чем выше авторитет Агента и чем активнее и успешнее он собирал воедино странное повествование о Короле в желтом, тем больше вероятность того, что он пострадает от разоблачения или признания, а не от того, что ему позволят сбежать.

Побег, откровение или потребление могут быть выбраны ниже, но они ни в коем случае не являются единственными исходами . Не стесняйтесь создавать разрешения, настроенные в соответствии со спецификацией агентов ablkab i. Если Агент избегает приведенного ниже результата, он не свободен и понятен. Какой-то другой результат находит их.

Откровение: Передача

, Если Агент вручает Джейси Линцу Бутылку с его Душой из Лабиринта Шепота, автор смеется, довольный без слов. Он возится с ним, а затем откладывает пишущую машинку , чтобы разобраться с пробкой. Он подносит открытую бутылку Et к уху и прислушивается. Он улыбается, его лицо искажено восторгом.

"Я знаю историю, которую мне нужно написать", - говорит он. Он отбрасывает бутылку, берет пишущую машинку и хватает Агента за плечо. Он говорит: "Вдоль берега РАЗБИВАЮТСЯ волны облаков, солнца-близнецы. опускаются за ОЗЕРО. Тени в КАРКОЗЕ удлиняются". Он смеется и исчезает в толпе. Агент теряет 1D6 / 1D20 CAH от беспомощности, когда понимает , что только что родил пьесу "Король в желтом".

Линия Tell Varbay - это пассионарное откровение: Шторы

Оке -спасибо те вота играй.

Король в Желтом предстает перед Агентом. (Смотрите КОРОЛЯ на этой странице.) Король бросается на Агента. Если Агент может двигаться, ему разрешается один бросок уклонения. Если это удается, Агент отшатывается в сторону, когда Король проносится мимо и снова исчезает толпе, оставляя после себя зловоние гнилой плоти. и корицы. Другой вывод заключается в том, что Агент лат что в противном случае плащ Короля поглощает Агента и заслоняет мир.

Агент, окутанный плащом, внезапно понимает , что они находятся вовсе не во Дворце, а на сцене, разыгрывая пьесу для молчаливой, серьезной аудитории. Агент теряет 1D4/1D20 SAN. Другие актеры на сцене, одетые как завсегдатаи вечеринок, смотрят на них в ожидании. Но Агент поражен немотой, и ни одно из сказанных им слов не имеет смысла.

Снаружи они находят Нью-Йорк таким, каким он был в 1955 году. Это стоит 1/18 CAH от неестественного. На театральной вывеске написано "SPR OELM SZPO". С тех пор каждое слово, которое Агент слышит или читает, - это тарабарщина. Как и каждое слово, которое они пишут. Агент постоянно отключен. Тем не менее, в глубине души они последовательны.

Агент в конечном итоге оказывается заключенным в психиатрическую лечебницу на всю оставшуюся жизнь, поскольку его невозможно идентифицировать. Добрая приемная медсестра говорит: "У нас нет для тебя имени, дорогая. Я запишу тебя как "Солнышко". Т разве это не мило?"

II Часть четвертая: Конец света Конца II
i/ Часть четвертая: Конец света Конца //
// Часть четвертая: Конец света Конца /I

// Невозможные пейзажи //
// Невозможные пейзажи ii
// Невозможные пейзажи //

Агент может встречаться с Агентами, включая самого себя или она сама, в доме в Дорчестере; см. раздел "Ночные ПАЦИЕНТЫ в штаб-квартире в ДОРЧЕСТЕРЕ" на странице 218. Агент , конечно, не может сказать, что произошло, или понять попытки каким-либо образом связаться с ними. За прошедшие годы они, вероятно, потеряли то немногое , что осталось от их разума.

кенеджаджу:

Откровение Куса джнг киуда: Единый, Истинный Король

Когда завсегдатаи вечеринок расступаются, освобождая дорогу, в толпе появляется неуклюжая фигура Короля в желтом. Король поворачивается, чтобы рассмотреть Агента, а затем снимает маску, открывая свой ужасный облик только этому Агенту. Агент теряет 1D10/1 D100 SAN из- за неестественного. Если САН Агента достигает О, Король надевает на Агента свою маску. Быстрым движением Агент исчезает навсегда, и остается только Король в Желтом. Если Агент каким-то образом выживет, он проснется на Земле, страдающий манией величия ("Я Король в Йеллоу , но это должно храниться в секрете"). Это расстройство может никогда не излечиться.

Келе с,юu: jui Muoje jiwe

Откровение: Все это время

Агент пробуждается от странных мечтаний о маскараде. Они находятся в Ночном Мире Общежития , мистер Эд стаскивает их со своего места. Он и другие санитары привязывают кричащего Агента к каталке и засовывают чтобы заставить их замолчать. Доктор Френд входит и подходит ближе, улыбаясь. У него в руках две огромные иглы для подкожных инъекций, ледоруб и молоток. Один шприц для подкожных инъекций пуст. Другой заполнен черной жидкостью.

Сначала он извлекает густую красную патзу из глазницы Агента. Затем он проводит ледорубом по носу Агента под крутым углом, пока он мучительно не коснется дальнего конца полости пазухи, между глазами Агента. Он резко постукивает молотком по ледорубу. Боль пронзает мозг Агента, когда ледоруб пронзает кость. Это стоит 1/110 САН от беспомощности.

Друг вытаскивает ледоруб, вставляет другой шприц в то же место и впрыскивает черную жидкость в новое отверстие в черепе Агента. Это наполняет разум Агента ужасающими, потусторонними образами, которые поражают , как припадок. Наконец, когда конвульсии утихают,

кляп с шариком удален. Доктор Френд спокойно пододвигает стул и говорит: "Продолжайте".

Даже если они не читали работу, Агент начинает произносить строки из "Короля в желтом ", диктуя их доктору, пока он деловито записывает их в книгу. Агент навсегда потерян.

в версии "Дорчестерского дома" в Ночном мире.

Поддерживаю Тебя:

Потребление: Съедено

Никаких Бекотов, А

Король в Желтом предстает перед Агентом. Ужасный призрак поднимается с пола, пока не нависает над Агентом, увеличиваясь в размерах до тех пор, пока, что невероятно, не достигнет потолка на высоте 15 метров. Это стоит тому агенту 1D10/1 D100 SAN от неестественного.

Агент, который не может убежать (см. "КОРОЛЬ" на стр. 331) или который предпочитает стоять на своем, схвачен одной массивной рукой, пахнущей гнилой плотью и корицей. Рука подтягивает Агента к бледной маске Короля.

Маска открывается, как рот, открывая горло цвета слоновой кости, заполненное тысячами акульих зубов. Мгновение спустя Агент израсходован и навсегда потерян.

Те, кто наблюдает за этим обменом мнениями, не видят , как растет Король. Вместо этого они видят, как Агент, о котором идет речь , сжимается до размеров крошечной куклы. Затем король хватает их и съедает одним глотком. Свидетельствование этого стоит 1/1 D8 САН от неестественного в дополнение к любому сану, потерянному за то, что он увидел смерть коллеги-Агента.

куану блу:

Потребление pes: | См.

Агент попал в неумолимую хватку Короля в Желтом. Черные дыры глаз Короля наполняются призрачным светом, который ослепляет Агента. Агент теряет 1 D8/1 D20 SAN из-за неестественного. После мучительно долгого мгновения зрение возвращается. Король и все люди на вечеринке ушли. С этого момента Агент постоянно страдает от заблуждения ("Хотя Я Могу Слышать Людей, Я Не Могу Их Видеть"). Если Агент попадает в О САН, свет проходит сквозь них и поглощает их. Когда погаснет свет, исчезнет и Агент - -

навсегда навсегда навсегда

Потребляемая мощность: вт) Потребляемая

мощность: Моя бутылка

Появляется Король в Желтом, зависает и вручает Бутылку собственной Души Агента, прежде чем снова исчезнуть в толпе.

На бутылке, которая является уникальной для Агента, их полное, истинное имя выгравировано на бронзовой табличке. Под ним на стекле нацарапано одно-единственное слово: ПОБЕГ. По мере нарастания чувства страха и продолжения Маскарада Проводник должен продолжать возвращаться к ботинку как к возможному средству побега.

Агент, который открывает свою собственную Бутылку Души, теряет 1D10/1 D100 САН от неестественного. Бутылка шепчет: "Пьеса существует для того, чтобы создавать саму себя, и при этом она создает мир". Если в этот момент у Агента есть хотя бы 1 SAN , он получает 1D20 SAN и +5 затрат. После этого момента самый низкий рейтинг кормообразования этого Агента, который когда-либо может быть, - это S.

Если Агент каким-то образом выживет, они проснутся на Земле, пораженные паранойей. Это расстройство никогда не может быть вылечено.

Если Агент нападает на О САН, они становятся собственностью Куратора, навсегда завсегдатая вечеринок на Маскараде.

Ercabe: jujo jue ol pookr

Побег: В Стену книг

Побег возможен только после того, как агенты отдадут Джейси Линцу его бутылку. Агент, побывавший в библиотеке в доме в Дорчестере (см. Библиотеку на стр. 224), узнает ее отличительный цветной узор книжных переплетов на обширной полке с книгами в Palace. Снимая книгу с полки, вы обнаруживаете за ней другую книгу. Удаление этой книги открывает другую. "Копание" таким образом приводит Агентов в странный, нестабильный туннель, состоящий из тысяч книг, далеко за пределами внутреннего края книжной полки. Это стоит 1/1 D6 SAN от неестественного. В конце концов она ведет в библиотеку Дорчестер-хауса.

Оттуда они все еще могут сбежать через Ночной Мир обратно на Землю, хотя они никогда не смогут вернуться в Каркосу. Они восстанавливают 1 D20 SAN.

Пример: ол кала?

Побег: Карточный след

Побег возможен только после того, как агенты отдадут Джейси Линцу его бутылку. Мадам Сосострис перебрасывает свою колоду соек туда-сюда, складывая, вращая и обмахивая веером карты в впечатляющем, почти гипнотическом виде. Наконец , она швыряет карты прямо в лицо Агенту так внезапно, что Агент вскакивает и отшатывается назад. Когда они приходят в себя, Агент оказывается в комнате один. Все остальные ушли.

На полу остается след из карт таро, гораздо больше, чем должно быть. Тропа ведет в затемненные залы Дворца. Если следовать за ним, он приведет Агента к маленькой неровной двери, встроенной в стену. Пройдя через эту дверь, Агент находит вход в грязное и темное подземное помещение: подвал Книжного магазина. (См. КНИЖНЫЙ МАГАЗИН на странице 273.) Они сбежали и вернули себе 1 D20 САН.

fste были
ce: u, vidool?
2.Eests dopus
Пришел Из

Побег: Побег на ночные этажи

Побег возможен только после того, как агенты отдадут Джейси Линцу его бутылку. Любой Агент, побывавший на Ночных этажах, узнает комнату, архитектурный объект или даже NPC, которого они там видели. Они могли бы подсмотреть за книжными полками в прихожей рядом с бальным залом, которые выглядят идентично тем, что были найдены у Мишель Ванфиц квартира. (См. РАССЛЕДОВАНИЕ ВАНФИЦА НОЧЬЮ на стр. 93.) Или они могут увидеть официанта, который когда-то подавал им странные закуски на Ночных этажах, спешащего к боковой двери.

Агенты, которые следуют этим указаниям, чувствуют, что страх перед бальным залом начинает исчезать. Те, кто колеблется более нескольких секунд, прежде чем последовать за ним, находят этот выход закрытым и должны сделать бросок DEX × 5, Атлетика или САН (в зависимости от того, что лучше), чтобы прыгнуть через него, прежде чем он закроется , как отверстие. Те, кто проваливает этот бросок, физически и духовно поглощаются Дворцом.

Если Агент проходит через этот выход, бальный зал исчезает. Агент перешел из Каркозы обратно на Ночные Этажи и никогда не сможет вернуться во Дворец. С Ночных Этажей Агент должен нормально вернуться на Землю сможет. У них есть последняя встреча перед отъездом. В длинном, безликом коридоре стена слева от них становится прозрачной. С его помощью Агент может шпионить за самим собой, на 20 лет моложе и только что вышедшим на след Эбигейл Райт. Это стоит 1/1 D10 САН от беспомощности. С этими двойниками никогда нельзя общаться. Те, кто сбегает в "реальный мир" , восстанавливают 1D20 SAN.

Возвращать

Агенты, которые переживают Маскарад и возвращаются на "Землю", никогда не бывают прежними. Они прошли петлю Короля в Желтом. Привезя Джейси Линцу Бутылку его Души в Каркосу, они позволили создать пьесу. Вполне вероятно, что они не смогут забыть , что оказались в ловушке судьбы, которую сами же и создали.

Также вероятно, что внезапное возвращение в мир вызывает у них временное помешательство. Работайте с игроком каждого выжившего агента, чтобы установить долгосрочные последствия их воздействия на Каркосу. Любой Агент , достигший Критической точки в Каркозе, получает новое расстройство, которое никогда не может быть излечено, навязчивую идею: " Никогда не должен говорить о Короле в желтом". Агент , который дважды достиг Критической точки в Каркозе, получает другое расстройство. Диссоциативное расстройство идентичности, депрессия, фуги, паранойя и расстройство она, а также тотемическое омпульсия все подходит.

Но с Агентами покончено. Если они снова не разыщут силы Каркозы и Короля в Желтом, король добился своего, и в дальнейшем преследовании нет необходимости. Они могут отсеять то, что остается от их времени вне игры. Когда это время истечет, они снова увидят своего Короля.

Ань - Так-то -время
Upnl -tils -etant

Полночь

Агенты, которые остаются на вечеринке более одного часа игрового процесса, переживают закрытие Короля в Йеллоу и навсегда становятся частью игры. Такие Агенты , конечно, теряются, но это не значит, что у них не должно быть еще одного зрелища перед их концом.

Объясните, что такие Агенты могут, наконец, увидеть вселенная как она есть. Незнакомец выдает себя за Короля. Дружелюбные, улыбающиеся служащие в черных костюмах врываются внутрь и торопят Агентов на новые позиции. Те, кто надеялся, что бомба анархистов может освободить их , теперь ясно видят, что это была всего лишь очевидная опора. Агенты лишены всякой способности сопротивляться. Агенты раздеты и одеты в сценическую одежду, а также накрашены сценическим гримом.

Когда этот шквал активности заканчивается, их толкают и тянут в разные стороны, ведут и направляют в разные комнаты и коридоры и, наконец , размещают на огромной сцене. Появляется Мозби, а рассматривает сценарий и шепчет реплику Агенту снова и снова. Это кратко и легко забывается, и звучит как полная чушь.

Занавес позади них поднимается, открывая съемочную площадку, квартиру со странной стеной, заполненной случайными предметами. Занавес перед ними поднимается, чтобы показать аудиторию: каждого бывшего агента и NPC , с которыми сталкивались в этой кампании. Толпа аплодирует.

Агенты на сцене, каждый из которых одет в сценическое подобие того, что они носили, когда впервые встретились, оказываются собранными вместе в 1995 году, чтобы расследовать исчезновение Эбигейл Райт, навсегда и навсегда. Прямо за сценой Мозби произносит реплику одними губами и крутит пальцем. Агент понимает, что это то, что они сказали так давно.

В заключение прочтите вслух игрокам:

И вот мы подходим к концу, конечно.
Tlay, содержащий msltitsdes:
Все, кто умер,
Все, кто жив,
Все, кто еще будет,
На этом этапе с ws
Навсегда.
ЗАНАВЕС. МЫ начинаем все снова

Персонажи

Ночные летуны

Постоянно меняющиеся крылатые чудовища кружатся, машут крыльями и кувыркаются в облачном озере. Их биология течет , как воск. Случайные хитиновые конечности и крылья, похожие на крылья летучей мыши, выдавливаются по мере необходимости. Точечные желтые глаза покрывают их плоть, как чешуя, так что они видят во всех направлениях сразу.

Ночная созерцательница

Крылатый охотник с Альдебарана 1

STR 20 CON 20 DEX 1.5 INT 6 POW 8

Л.С. 20 WP 8

БРОНЯ: Смотри, КАК ОНА ПОСТОЯННО МЕНЯЕТСЯ.

НАВЫКИ: Бдительность 50%, Уклонение 40%, Полет 40%, Рукопашный бой 40%.

АТИАКИ: Когтистый кончик крыла 40%, урон 1 D6 и булавка. Укус 20%, урон 1D1 2.

ПОТУСТОРОННИЙ ПОЛЕТ: Ночной летун может "летать" в любой среде if, хлопая своими перепончатыми крыльями, как будто против какого-то невидимого течения, даже под водой.

НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: Физиология ночного наблюдателя поставила бы в тупик любого биолога. Выполнение вызывного выстрела по "жизненно важным органам" или другой явно уязвимой области наносит обычный урон без особого игрового эффекта.

ПОСТОЯННО МЕНЯЮЩИЙСЯ: Любая атака на Найтлайера, которая наносит четное число урона, наносит только I урон. Любой другой результат наносит обычный урон. Это включает в себя атаки со смертельным исходом.

ПОТЕРЯ РАССУДКА: 1/1 D6 от неестественного.

Дворцовая стража

Золотые львы описаны на странице 325.

Дворцовая стража

Слуга королевской семьи

STR 13 CON 13 DEX 12 INT 12 POW 13 CHA 11

HP 13 WP 13 SAN O

НАВЫКИ: Бдительность 55%, Легкая атлетика 40%, Уклонение 50%, Огнестрельное оружие 40%, УМЕНИЕ 40%, Оружие ближнего боя 70%, Уклонение 40%, Поиск 50%, Рукопашный бой S0%.

АТАКИ: Пистолет 40%, урон 1D8.

Алебарда 70%, урон 1D10 или цель повалили ничком.

Невооруженный 60%, урон 1 D4.

Комбатанты в зоне боевых действий

Потусторонние солдаты Черного Ветра и Yhtill носят винтовки с затвором, штыки, револьверы и пулеметы с водяным охлаждением. Некоторые солдаты до сих пор носят автоматы. Потерянные немецкие и русские солдаты , прибывшие в Каркосу с Первой мировой войны, несут мешанину снаряжения и глубокое, плачущее истощение солдат, которые не могут представить себе конец убийствам.

Участник боевых действий в зоне боевых действий (Средний)

Потерянный в вечной войне STR 10 CON 9 DEX 11 INT 10 POW 10 CHA 7 HP 10 WP 10 SAN)

0 БРОНЯ: Шлем (Броня 1].

РАССТРОЙСТВА И АДАПТАЦИИ: Адаптирован к насилию. НАВЫКИ: Бдительность 50%, Артиллерия 30%, Легкая атлетика 40%, Уклонение 40%, Огнестрельное оружие 40%, Тяжелое оружие 40%, ХИТРОСТЬ 30%, Оружие Ближнего боя 40%, Поиск 50%, Скрытность 30%, Рукопашный бой 50%.

АТИАКИ: Винтовка с затвором 40%, урон 1D12+1, Бронебойность 3.

Пистолет-пулемет 40%, Летальность 10%.

Фистолет 40%, урон 1D8.

Исправлен штык 40%, урон 1D8, Бронебойность 3.

Штык, которым владеют как найтом 40%, урон 1 D6, Бронебойный 3.

Невооруженный 50%, урон 1 D4-1.

Граната 60% (включая бонус +20% за воздействие площадь, Летальность 1:0% ,

Противотанковая ракета 30%, Летальность 20%, Бронебойность 6.

Приложение: Сущности и артефакты

НАОТАЛЬБА: Прочь, бледный демон.

Не смотрите на нашу жизнь, измеряемую только вашей прибылью!

Просыпаться и жить - значит спать и видеть сны, Ибо

никто не может сказать, когда заканчивается одно или начинается другое.

–"Король в желтом", Акт I, Сцена 2

Приложение: Сущности и артефакты

Здесь перечислены непрекращающиеся ужасы Короля в желтом, которые каким-то образом сохраняются в постоянно меняющемся хаосе, которым является Каркоса. Обработчик должен чувствовать себя свободно расширять, добавлять или изменять любой из них по мере необходимости.

Сущности

В бесконечных формах безумия, вырезанных силой Короля в Желтом, есть точки спокойствия. Формы, усиленные веками ужаса и ифро-дзена в формы, которые появляются снова и снова, отражаясь, как эхо из темноты.

Заводной ребенок

> "На седьмой день пришел Заводной Ребенок с моей инкрустацией на спине. Мои молитвы были услышаны, я последую за ним во тьму и навсегда: останусь вне времени и последовательности."
>
> ~ Письмо из Парижа, неизвестный автор, 1588 год

Заводной ребенок - это маленькая вещица высотой чуть более 0,6 метра, состоящая из латунного часового механизма, колес и разбитых останков фарфоровой куклы. Он не может говорить, но его рот открывается и закрывается, когда он раскачивается на двух неровных колесах. Его руки вращаются, когда он движется. Мрачная панихида звучит из музыкальной шкатулки, встроенной в его грудь. Воздух рядом с т наполняется медным зловонием. Его механизмы смазаны чем-то вроде крови.

Руки зафиксированы в позе распятия, а пальцы представляют собой простые изгибы, вырезанные из фарфора без швов. Однако, когда за ними никто не наблюдает, руки, кисти и пальцы перестраиваются в новые положения. Заметить это стоит 0/1 САН от неестественного.

Хотя Заводной Ребенок служит Королю в Желтом, у него есть чувство самомотивации, и, как известно, он действует сам по себе. Цели часовой работы Дети загадочны. Чаще всего это посыльный из Каркосы. Он доставляет рукописные заметки, подсказки и приглашения, прикрепленные к его спине или каким-то образом зажатые в его неподвижных руках.

Заводной ребенок

Посыльный из Каркосы

STR 2 CON 2 DEX 8 INT 13 POW 1.5

БРОНЯ HP 2

WP 1.5 : См. МЕТАЛЛ И ФАРФОР.

АТИАКИ: Нет.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ВЫХОДЫ: Заводному ребенку невозможно ловушка. Помещение его в комнату или коробку или даже закапывание под землю не в состоянии вместить его. В тот момент, когда он остается незамеченным, он возвращается в Каркосу, чтобы продолжить свою работу. Никто не может следовать за ним. Осознание этого стоит 0/1 САН от неестественного.

НЕВОЗМОЖНЫЕ ШЕСТЕРЕНКИ: Конструкция Заводного ребенка невозможна. Любой, кто исследует его оборудование, обнаруживает 0/1d4 SAN от неестественного, поскольку понимает, что оно не питается ничем. Те, у кого Мастерство (Механика) составляет 30% или выше, или кто делает успешный бросок, автоматически теряют 4 САН и получают +1 Повреждение. Он вообще не должен быть в состоянии двигаться. МЕЙАЛ И ФАРФОР: атака на часовой механизм Ребенок, который наносит нечетное количество урона или с броском летальности с нечетным номером, наносит только 1 урон. Если он будет уничтожен, Заводной потомок вернется позже, совершенно невредимый.

ПОСЛАНИЯ ОТ КАРКОСЫ: Заводной ребенок никогда не появляется без записки, приглашения или письма для существа, с которым он надеется связаться. Эти заметки варьируются от странных фрагментов на чужих языках до приглашений, составленных в мельчайших деталях. Иногда на нем есть фотографии, карты или давно потерянные сувениры. Если документ адресован Агенту, чтение этого документа приводит к +1 Повреждению этого Агента.

ПОТЕРЯ РАССУДКА: 0/1 D4 от неестественного.

Хастур

"...странным образом наткнувшись на адскую и запретную книгу ужасов, двое узнают, среди прочих ужасных вещей, которые не должен знать ни один здравомыслящий смертный, что этот талисман действительно является безымянным Желтым Знаком, переданным из проклятого культа Хастура - из тримордиала Каркоса... ."

- Х.П. Лавкрафт, Сверхъестественный ужас в литературе

Даже самые безумные люди приписывают значение и идентичность тому, что они никогда не смогут понять. На протяжении всей истории искатели неестественного открывали имя Хастур и давали ему множество определений. Персонажи пьесы "Король в желтом", похоже, обсуждают его как город, возможно, как свой город, прежде чем он будет поглощен Королем в желтом и Каркосой. Некоторые культы поклоняются Хастуру как Великому Древнему, получая ложное утешение, придавая ему форму и границы, подобные Великому Ктулху и его двоюродным братьям. По одному сообщают, что ми-го из Юггота утверждают, что их преследует культ Хастура, члены которого держат Желтый Знак как талисман. Ваши агенты могут обнаружить любое из этих понятий или ни одно из них, и могут даже обнаружить, что то, что они говорят себе, является правдой.

За именем Хастур скрывается некая сущность, но у нее нет личности как таковой, и она не обладает разумом каким-либо образом, который можно было бы понять. Его связь с Королем в Желтом и Каркосой часто подразумевается, но никогда не может быть проверена здравомыслящим человеком. Его власть висит, как пелена, над всем миром.

Это влияние может варьироваться от вдохновляющих культов до подрыва восприятия реальности человечеством. Для Хастура нет игровой статистики, и, по сути, нет известного способа ее получить. Но это может быть воспринято в той ограниченной степени, которую может вынести наш человеческий мозг. Хастур - это в некотором смысле сила энтропии, космический принцип, который разрушает порядок и превращает всю структуру и смысл в хаос.

Поскольку это разрушение порядка происходит на всех уровнях, от атомного до космического, "божество" Хастура оказывает влияние на все уровни реальности. Есть много тех, кто верит, что Король в Желтом - это Хастур сгущенный в форму и местоположение, чтобы осуществить свою "волю", какой бы она ни была.

Вектор влияния Хастура - это инфекционное безумие, которое передается через речь так же легко, как печатная страница. Энтропийная лихорадка, которая горит в этом безумии, разрушает человеческую реальность и, по сути, влияет на сами атомы вокруг них. Здания меняются, картины меняются, огни мерцают, статуи видоизменяются, но только в присутствии тех, к кому прикасался Хастур, — и ничто не ускользает от его хватки. Вокруг них порядок - шут, а хаос - Король.

Король в желтом

"Вы говорите о Короле в желтом", - простонал я, содрогнувшись.

Он король, которому служили императоры".

"Я доволен тем, что служу ему", - ответил я."

- Роберт У. Чемберс, "Ремонтник репутаций"

Король в Желтом существует в тех эфемерных конструкциях, которые человечество называет мыслями или идеями. Оккультисты заявляли о более великих откровениях: что Король - это проявление Хастура, или психосоциальное заболевание человеческого сознания, или n-мерная меметическая сущность, живущая внутри языка. Такие вещи навсегда остаются неопровержимыми. Король в Желтом имеет расплывчатую и постоянно меняющуюся природу. Но некоторые аспекты повторяются в человеческом опыте снова и снова.

Король появляется как одинокое существо в желтой, золотой или белой маске. Специфика отличается от наблюдателя к наблюдателю. Обычно он носит рваные желтые одежды. Он редко говорит словами, которые слышны за пределами ужасной мысли, и вместо этого, кажется, манит людей в свое царство Каркоса. То, что скрывается под маской сущности, является предметом интенсивных спекуляций. Большинство из тех, кто открывает эту тайну, теряются навсегда.

Король в Желтом, кажется, изгибает, деформирует и изменяет реальность по своей прихоти. Пространство-время перестраивается по мере его приближения. При величайшем могуществе короля реальность, кажется, содрогается и ускользает от него. Все, что наблюдается - дерево, дверной проем, книга - находится под

контроль над этой сущностью, искажающейся и изменяющейся по его воле. Здания танцуют, смещаются и меняются. Книги могут оживлять свое значение в потоке слов на пролистанной странице. Когда Король рядом, нет ничего невозможного.

Такие изменения часто не имеют большого смысла или вообще не имеют смысла и, казалось бы, появляются из ниоткуда. Для человеческой психики, построенной на причинно-следственных связях, этот сдвиг особенно разрушителен.

Король загадочен. Он правит ужасной чужой страной Каркоса, воплощением отчаяния, паранойи и смерти.

Король в желтом

Не носит маски

АУРА СИЛЫ: Агенты, присутствующие при появлении Короля в Желтом, автоматически получают -20% на всех бросках, кроме SAN. Те, кто проваливает бросок САН при встрече с Королем, не могут действовать в течение 1 D6 ходов; они могут только смотреть в благоговейном и испуганном молчании. РАСКОЛ: Если король довольствуется тем, чтобы быть раскорпорированный, успешная атака со смертоносностью 20% или выше приводит к тому, что Король взрывается в брызгах древних тряпок, ничего не оставляя после себя. Все присутствующие, получившие бросок Удачи, теряют 1/1d6 САН от беспомощности, охваченные видениями ужасного Желтого Знака.

ЭНТРОПИЯ: Прикосновения короля достаточно, чтобы распутать дело. Если на то будет его воля, одно прикосновение к любому живому существу наносит атаке 50% летальности. Жертвы, уничтоженные таким образом, гниют, портятся и превращаются в пепел за считанные секунды, что обходится свидетелям в 1D4 / 1D10 САН от неестественного.

ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ НАД МАТЕРИЕЙ: Король в желтом контролирует всю материю на фундаментальном уровне. Наблюдение, по-видимому, имеет отношение к этой способности. Например, если цель теряет из виду измененный предмет, предмет или человека, она может вернуться к своей предыдущей форме или превратиться в какой-нибудь новый ужас. Фактически нет никаких ограничений на то, что или как эта способность может повлиять на реальность, кроме наблюдения.

КНИГА: Король в желтом неразрывно связан с особый набор слов, чаще всего встречающийся в опубликованной пьесе под названием "Король в желтом". Точные сроки создания книги неизвестны, но она существует во многих местах и на многих языках. Прочтения этой книги и провала теста на здравомыслие достаточно, чтобы открыть жертву для служения Короля. Все, на кого влияет книга, в конце концов встречаются с королем или его слугами.

Смотрите КОРОЛЯ В ЖЕЛТОМ (ПЬЕСА) на странице 348

ЖЕЛТЫЙ ЗНАК: Символ короля - Желтый Знак. Описываемый в разное время как символ, глаз, ветвь и дракон, этот знак приносит беспомощность, страх и безумие. Подробности см. в ЖЕЛТОМ ЗНАКЕ на стр. 347 .

ПОТЕРЯ РАССУДКА: 1/1 D6 от неестественного или 1D10/10100 от неестественного, чтобы увидеть его без маски. То, что там видно, зависит от Обработчика.

Увидев Желтый знак

Установка Желтого знака стоит SO / 1 D4 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил бросок SAN для его установки раньше. Агент, который теряет САН, увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в ЖЕЛТОМ ЗНАКЕ на стр. 347.

Марионетки

"через несколько мгновений, едва оказавшись в пределах моего поля зрения, двое головорезов из Ленни были окружены толпой слуг марионеток. Слуги оживились, подняли свои обвисшие руки и головы и устремились вперед огромной шелковой массой. Над их головами их нити стали невероятно запутанными и скрученными, но, несмотря на это, они устремились вперед, в короткие сроки они полностью окружили двух мужчин и двинулись против них, как какая-то причудливая стая сардин."

- Джон Скотт Тайнс, "Бродалбин"

Эти существа когда-то были людьми, но теперь потеряны для Каркозы, навсегда на службе у Короля в Желтом. Это марионетки в форме человека в натуральную величину, подвешенные на веревочках, которые двигают своими конечностями рывками . Следы, по которым движутся нити этих существ, находятся на потолках по всей Каркозе, но марионетты могут выходить за рамки таких ограничений, когда им это удобно . Затем их нити висят в воздухе над ними, ни к чему не подключенные (стоимость 0/1 САН от неестественного свидетеля). Когда они ходят, они скользят. Когда они бегут, они спотыкаются, размахивая ногами и руками, ступни редко касаются земли.

Их лица - чистый фарфор с пустыми глазами, но у каждого есть какое-то подобие того, кем они были когда -то в жизни. Тот, кто носил очки, носит фальшивые проволочные очки. Один с выдающимся носом делит его со своим марио- нетте. Родимые пятна, неправильный прикус и прически могут быть замечены теми, кто знает, как выглядеть.

Одежда марионетки подходит для любой роли, которую она может играть: посыльного, охранника, коммивояжера. Но одежда - это просто костюмы без деталей.

Марионетки никогда не говорят, но могут выражать свое внимание тяжеловесными жестами. Они часто доставляют вещи, показывают дорогу или устраняют угрозы на пути путешественников в Каркосу.

Они нападают роем. Когда жертва окружена, марионетки внезапно выдавливают заостренные железные шипы, спрятанные в их заводных телах, пронзая их.

Марионетка

Пехотинцы Каркозы

STR 10 CON 20 DEX 10 INT 10 POW 10

Л.С. 1,5 WP 10

БРОНЯ: См. МЕТАЛЛ И ФАРФОР.

АТ1АКИ: Пронзение 35%, Летальность 10%, Бронебойность 2 (см. SWARM И SPIKEJ.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ВЫХОДЫ: Марионеток невозможно поймать в ловушку. Если поместить его в комнату или коробку или даже закопать под землей, он не сможет его сдержать. В тот момент, когда за ним никто не наблюдает, он возвращается в Каркосу, чтобы продолжить свою работу. НЕВОЗМОЖНЫЕ МЕХАНИЗМЫ: Конструкция каждой марионетки является уникальным и невозможным. Любой, кто исследует его оборудование, теряет 0/1d4 SAN от неестественного, поскольку понимает, что оно не питается ничем. Те, у кого Ремесло (Механика) на уровне 30%+ или кто делает успешный бросок на уровне +20%, автоматически теряют 4 САН от неестественного и получают +1 Порчу. Он вообще не должен быть в состоянии двигаться.

МЕАЛ И ФАРФОР: Под костюмом каждая марионетка сделана из металла и фарфора. Атака на: марионетку, которая наносит нечетное количество урона или с броском летальности с нечетным номером, наносит только 1 урон. Существует бесконечная армия марионеток , которые заменят тех, кто может быть уничтожен.

РОЙ И ШИП: Чтобы атаковать, марионетки окружают цель роем и делают одиночный бросок в атаку. Жертва может попытаться увернуться или дать отпор, как обычно. Если жертва проигрывает, ее окружают и обращаются с ней как с прижатой. Если жертва будет прижата, когда марионетки начнут действовать в следующий раз, жертва получит 10%-ный бросок летальности, поскольку рой выпускает десятки подпружиненных шипов в тело жертвы.

ЗДРАВОМЫСЛИЕ LO5S: 0/1 D4 САН от неестественного, или 1/1d6 САН, если марионетка была известна при жизни.

Ретрансляторы

"У города, где жил Амброуз, было много названий: Итилл, Яшар, Каркоса и другие, Он знал их всех, хотя и не знал как, потому что никогда больше никого не встречал в этом городе, и он всегда был один, сколько себя помнил.

"Эмброуз когда-то жил в другом месте. Он помнил жару и помнил пыль.

Иногда, когда он пытался вспомнить свою прежнюю жизнь, он чувствовал на языке привкус свинца и меди."

—Джон Скотт Тайнс, "Эмброуз"

Ретрансляторы - это люди, которым удалось сохранить какую-то часть своего сознания, несмотря на то, что их съел Король в Желтом. Они способны на новые и целеустремленные действия, несмотря на повторяемость и меланхолию Каркозы. Они даже могут строить планы, заключать союзы и выбирать, входить в Каркосу или выходить из нее. Но они всегда возвращаются.

Некоторые живут в Ночном Мире, на краю нашей реальности, другие - в глубинах Ночного Мира, далекого от здравомыслия, а третьи - в безумии самой Каркозы . Их личность, поведение и знания меняются в зависимости от того, насколько глубоко они находятся в служении короля.

Они выглядят так же, как и в жизни, застряв в одном временном периоде и взгляде. Для них время перестало вести счет. Они часто повторяют действия, речи и задачи неосознанно.

Большинство в первую очередь преследуют небольшую нишу существования в Ночном Мире или Каркозе, но все служат по прихоти Короля. Каждый ищет свою Бутылку Души, спрятанную в Лабиринте Шепота, и внутри нее окончательное решение их замкнутого существования.

Ретранслятор

Житель Каркосы 1

КАК И В ЖИЗНИ: характеристики, навыки, броня и атаки Повторителя такие же, как и в их прошлой жизни.

застрял: Повторители попадают в ловушку повторяющихся шаблонов своих прежних жизней. Автор может писать, пить и никогда не выходить из своей комнаты. Коридорный мог бы вечно дежурить за стойкой регистрации. До тех пор, пока кто-то новый не вступит с ними в контакт, вполне вероятно, что они выполняют одни и те же действия снова и снова. Когда они встречают третью сторону, они становятся способными к новым действиям и "просыпаются" на короткое время. Но они медленно возвращаются к своему прежнему замкнутому существованию.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ДВЕРИ: Благодаря тому, что они поглощены Ночным Миром, Ретрансляторы всегда могут найти выход из заточения, обнаружив скрытые проходы, потайные двери или окна, которых мгновение назад там не было. Другие могут даже следовать за ними по таким проходам, получая +1 к коррупции. Куда они направляются, зависит от Куратора.

БЕСКОНЕЧНО: Пока они не найдут свои Бутылки с Душой (см. ДУША БУТЫЛКА на странице 343] или встречайте Короля в желтом, Повторители в некотором роде бессмертны. Они так же хрупки, как и обычные люди, и могут быть застрелены, заколоты, избиты и сожжены, с результатами, аналогичными тем, что происходят в реальном мире (и всеми сопутствующими потерями в здравом уме), но в конечном итоге они всегда возвращаются невредимыми.

ГДЕ МОЙ БОТИЛЬОН?: Ретрансляторы все одержимы нахождение их Бутылок с Душой в Лабиринте Шепота. Ретранслятором можно манипулировать таким образом, и, если Агент завладеет их бутылкой, его заставят выполнить почти любую ласку в обмен на нее. Если дать ботле, Ретранслятор почти сразу откроет его, приложит ухо к горлышку бутылки, отреагирует так, как будто услышал, как кто-то говорит, а затем исчезнет, что обойдется свидетелям в 1,1D6 САН от неестественного.

ПОТЕРЯ ЗДРАВОМЫСЛИЯ: 0/1 D4 SAN от неестественного, если известно, что они мертвы.

Артефакты

Король в желтом путешествует по творчеству, исполнению, изобразительному искусству и письму. Благодаря этим работам сущности оживают и открывают проходы в другие, более кошмарные места. Эти тома, образцы и артефакты роятся вокруг тех, кто заражен властью Короля , как мухи вокруг гниющего трупа.

Покров истины

"UCHT: Мы не одеваемся сами, нет. нет.
Вместо этого глаза одевают одежду.
Кастинг ws на разные роли с разрешения wt,
Жестоко навязывая нам наши жизни."

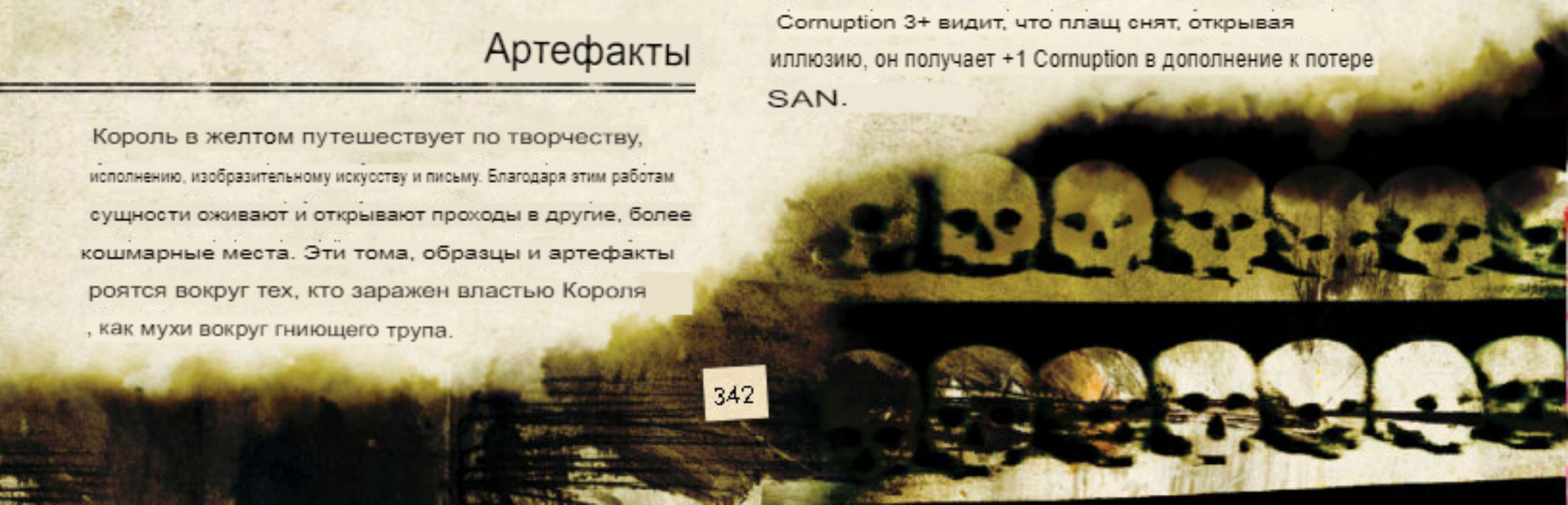
- Король в желтом, Акт 1, Сцена 1

Этот плащ разноцветный и изготовлен вручную из тысячи различных предметов одежды, скроенных и сшитых вместе в замысловатых, фрактально повторяющихся узорах. Что что-то в этом явно и глубоко неправильное. Те , кто смотрит на него, когда он не надет, не могут определиться с преобладающим цветом или описанием, только то, что он "громоздкий". Те, кто предпочитает сосредоточиться на его описании, теряют 0/1 САН от неестественности и получают + 1 Извержение, поскольку оно активно не поддается описанию.

Когда плащ надет, он невидим. Владелец выглядит как идеальная копия (рост, вес, голос, все) любого, с кем у него в какой -то момент была связь. Они по своей сути знают, что могут это сделать, когда надевают плащ. Им нужно только надеть. капюшон и произнести имя Бонда вслух. Когда капюшон поднят, владелец теряет 1D4 SAN от неестественного, поскольку он чувствует изменение.

Успешного броска в рукопашном бою против владельца плаща или любой атаки, наносящей 2 или более урона, достаточно, чтобы он упал. Это мгновенно разрушает иллюзию и стоит каждому свидетелю 1/1 D6 САН от неестественного.

Те, у кого есть Корму 34, смотрят на кого -то, одетого в плащ, и испытывают странное чувство. Они все еще видят иллюзию, но знают, что что-то не так, даже если не могут определить, что это такое. Если Агент с Corruption 3+ видит, что плащ снят, открывая иллюзию, он получает +1 Corruption в дополнение к потере SAN.



Маска Кокеликота

"Описание: РЕЗНАЯ ФРАНЦУЗСКАЯ МАСКА. Франция, слоновая кость конца 19 века, головной убор из полумаски, вырезанный тонкой гравировкой, большие обращенные вверх глаза, боковые отверстия для ремешков, вырезанные вручную . S.25 ie. рост."

- Описание лота аукциона Вайса, 1949 год

Одна из двух десятков масок, созданных неизвестным художником для живого выступления Le Roi en jasne в 1895 году. Каждый из участников хора носил по одной маске, и считается, что все маски, кроме одной, были уничтожены. Последняя маска была продана частному покупателю на аукционе в 1949 году в Нью-Йорке.

Маска вырезана из тонкого куска слоновой кости и покрыта странными закольцованными символами, в том числе единственным заметным желтым знаком на внутренней стороне маски, между веками. Маски названы в честь кокеликотов или красных маков, но непонятно почему.

Для тех, у кого нет рейтинга Corruption и кто не пострадал от потери работоспособности из-за Желтого знака или игры, маска не представляет угрозы. Это совершенно обычный предмет, старый, но явно ценный.

Для тех, у кого рейтинг Извержения 1 или более, или кто потерял САН из-за Желтого знака или игры, маска является опасным неестественным артефактом. Он инертен до тех пор, пока его не износили.

Те, кто открыт его влиянию и надевает маску, должны сделать бросок САН. Успех свидетельствует о минутном легкомыслии и не более того. Неудача не имеет очевидного немедленного эффекта. Но в следующий раз, когда жертва заснет или нажмет WP, бросьте 1D6, чтобы определить эффект. Это происходит один раз на человека.

1. Жертва мечтает о пьесе Le Roi en jasne и теряет 0/1 САН от неестественного.
2. Жертва калечит себя: вырезает символы на сдирает кожу или режет запястья, нанося 1 урон D6 и теряя 0/1 САН от беспомощности.
3. Жертва убивает домашнее животное, теряя 0/1 САН от насилия.
4. Жертва серьезно ранит невинного человека, потеря 0/1 D4 САН из-за насилия.

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1d4 SAN от беспомощности , если только Агент не провалил проверку SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН, увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в Желтом знаке на стр. 347.

5. Жертва убивает невинного человека, теряя 1/1D10 САН от насилия.
6. Жертва убивает и калечит невинного человека, теряя 1 D4+1/2 D6 САН от насилия.

Те, кто причиняет вред себе или другим, не осознают этого до тех пор, пока не просыпаются в разгар действия, страдая от полной потери рассудка. Личность жертвы такого преступления остается на усмотрение Куратора.

Те, кто совершает тяжкое преступление, такое как убийство , делают это без какой-либо подготовки или предусмотрительности и оставляют место преступления покрытым уликами. Рекомендации по очистке места происшествия от улик см. в разделе "РЕМЕСЛО" Руководства агента.

Те, у кого есть видение пьесы, видят Le Roi en jasne в том виде, в каком он был написан в Париже в 1895 году.

Бутылка Души

"поскольку на стенах было несколько ящиков, в каждом из которых стояла разная бутылка, ближайшая ко мне ниша была пуста. На полу рядом с фонарем лежала бутылка из-под ормата, рядом валялась пробка. На бутылке была выгравирована табличка с надписью "Джозеф Хилле"."

- Джон Скотт Тайнс, "Бродалбин"

В Ночном мире есть обширная, возможно, бесконечная серия катакомб, называемых Лабиринтом Шепота. Она ведет с Земли на Каркосу (см. ЛАБИРИНТ ШЕПОТА на стр. 110). В этих темных туннелях, на этих полках, вырезанных в известняковых стенах, стоят бутылки из стекла, хрусталя, камня или металла. На каждой бутылке есть табличка с названием. У каждого человека есть бутылка. Внутри каждого есть ответ для этого человека, ответ на все.

Найти свою бутылку - непростая задача. После того, как Агент исследует Лабиринт Шепота в течение восьми часов, Обработчик бросает 1 D100 и добавляет рейтинг коррупции Агента к результату, сверяясь с таблицей ПОИСКА бутылки души на этой странице.

Например, Обработчик бросает 35, а Агент, ищущий Лабиринт Шепота, имеет рейтинг соответствия 8, что означает, что бросок равен 35 + 8 = 43. Агент сталкивается с проявлением в лабиринте. (См . ОПИСАНИЕ НОЧНЫХ ЭТАЖЕЙ на стр. 104.)

Только владелец бутылки может открыть ее, но некоторые бутылки могут быть разбиты или проколоты. Если нераспечатанная бутылка человека уничтожается, владелец этой бутылки наполняется неизлечимой нигилистической апатией. Такой человек постоянно страдает от максимальной потери SAN при каждом последующем неудачном броске SAN.

Владелец, открывающий свою бутылку, теряет 1D10 /1 D100 САН от неестественного. Те, кто остается в здравом уме, мало что помнят, но свидетели сообщают , что бутылка "нашептывала" что-то цели. Куратор может использовать это для предоставления важной игровой информации ("Эбигейл Райт ждет вас во дворце в Каркозе") или для решения какой-либо неизвестной проблемы в прошлом Агента ("твой отец всегда гордился тобой"). Те, кто слушает свою бутылку и сохраняет больше нуля SAN, получают 1D20 SAN и +5 коррупции. После этого момента рейтинг кормообразования Агента никогда не может опуститься ниже S.

Те агенты, которые открывают свою бутылку и бьют О САН, физически исчезают и становятся собственностью Обработчика. Но их могли увидеть again...in Каркоса.

>>> Поиск Бутылки Души

Результат броска	
лабиринте	Агент сталкивается с проявлением в 01-93.
им 94-98	Агент находит бутылку кого-то, известного —
99	Агент находит Бутылку Души Бонда.
100+	Агент находит их Бутылку с Душой.

Мелония

"Я, спотыкаясь, двинулся вперед и увидел за ближайшим рядом зданий источник странного препарата из семенных стручков, который Дебра дала мне ранее, потому что здесь были ряды за рядами мелонии, низкие золотистые растения с их лопатообразными листьями и странными стручками."

- Джон Скотт Тайнс, "Бродалбин"

Это растение неизвестно науке. Он растет только в Ночном Мире и Каркозе, процветая с упорством сорняка. Он низкий, с золотистым стеблем и лопатообразными листьями. В сезон каждый стебель прорастает дозой золотисто-медных стручков растений. Если оставить их в обычном цикле, эти стручки растений лопаются и разносят крошечные золотые семена по ветру, как мерцающий туман из золотых звезд.

Эти стручки растений - наркотик. Дыню можно есть целиком или измельчать в порошок, который можно нюхать или смешивать с водой и вводить внутрь. У подхалимов, которые часто посещают Каркосу, часто есть достаточный запас стручков дыни, извлеченных из экспедиций на край Лабиринта Шепота, где она растет в большом изобилии.

Для создания порошка дыни для нюхания или инъекций требуется запас стручков дыни и аптеки на 20% или выше или успешный аптечный бросок на +20%. Стручки дыни хранятся неопределенно долго и продаются в маленьких стеклянных флаконах. Порошок белый, со странными сверкающими золотыми узорами, когда он ловит свет.

Употребление дыни в любой форме вызывает своего рода затруднение. В следующий раз, когда Агент сталкивается с Мелонией, он испытывает потребность, описанную в таблице ЭФФЕКТОВ МЕЛОНИИ, в соответствии с наиболее экстремальным видом Мелонии, который он принимал. Агент, который съедает капсулу, а затем вводит порошок, всегда испытывает потребность, связанную с его введением.

ПРИМЕР: Агент Клодетт (САН-41, WP 101, заблудившаяся в Лабиринте Шепота, вводит Мелонию. Она теряет сознание на час, получает +2 Порчи, и у нее возникает эйфорическое видение темно-зеленой бутылки возле разросшихся корней древнего дерева где-то на севере. Когда она просыпается, она сталкивается с воющим, ползающим ковриком из скрип-лиц, который растекается, как лужа грязи, стоимостью 1/16 САН от срача. Она теряет 4 Сан, по британскому летнему времени Мело- ния позволяет ей тратить 4 WP freducing ей WP в 6) в случае истощения САН.

>>> Эффекты Мелонии

Тип приема Внутрь	Продолжительность Эффекта		Необходимость
Выращивание мелонии стручок	1 минутный	Эйфория. Жертва должна сделать бросок в САН. Если они потерпят неудачу, они потеряют 1, 2 своих WP. В случае успеха на некоторое время WP может быть потрачен вместо SAN, чтобы компенсировать потерю SAN. При критическом успехе они получают 1 соответствующее видение какого-либо элемента Ночного мира или Каркосы.	При воздействии источника наркотика жертва должна сделать бросок SAN на +40%. В случае неудачи они должны немедленно использовать препарат. В случае успеха они теряют 1 WP и сопротивляются.
Нюхание | 20 минут порошка дыни		Эйфория. Жертва должна сделать бросок в САН. Если они потерпят неудачу, то потеряют 1/2 своего WP. В случае успеха на некоторое время WP может быть исчерпан вместо SAN, чтобы компенсировать потерю SAN. При критическом успехе они получают 1 соответствующее видение какого-либо элемента Ночного мира или Каркосы.	При воздействии препарата жертва должна сделать бросок SAN на +20%. в случае Оп неудачи они должны немедленно использовать препарат. В случае успеха они сопротивляются , но теряют 1/2 своего WP.
Инъекционный | Дынный |	за 4 часа	Эйфория и один час потери сознания (и +2 часа при первом использовании). Жертва получает соответствующее видение какого-либо элемента Ночного мира или Каркосы. В течение этого времени WP может быть израсходован вместо SAN, чтобы компенсировать потерю SAN.	В случае воздействия препарата жертва должна пройти санпропускник. В случае неудачи они должны немедленно использовать препарат. В случае успеха они сопротивляются, но теряют 1/2 WP, и все действия в этот день составляют -20%.

Золотой жук

"Чудо, недавно явленное миру, насекомое , выкованное из огненнейшего золота, как символ (имя нацарапано), на которое он потратил много лет, наблюдая за ночными дозорами".'

- Письмо Джону Ди, 1582 год

Эти крошечные золотистые жуки произрастают в Каркозе. Они живут и питаются растением Дыня, но их можно найти где угодно, где они находятся под влиянием Каркозы, бесцельно бродят по стенам или в грязи, или садятся на руку Агента. По большей части они безвредны. Без Мелонии они скоро умрут.

Золотой Жук может дать представление о секретах Каркозы. Золотых жуков можно есть, их можно растереть в порошок и выкурить (они испускают странно густой зеленый дым) или сделать инъекцию, или их можно поместить в прозрачный контейнер и медитировать на них. Подробную информацию смотрите в таблице эффектов GOLD BUG. В отличие от Мелонии, использование Золотого жука не вызывает привыкания.

>>> Эффекты Золотого Жука

Эффект Использования Золотого Жука	
Эктен	Жертва делает бросок CAH-Франциско. В случае успеха жертва получает видение или вдохновение относительно того, как продвигаться глубже в Каркосу. Никаких негативных последствий нет.
Горел и дымился в течение как 10 нескольких минут	Жертва делает бросок CAH-Франциско. В случае успеха субъект получает видение или вдохновение относительно того, процедур глубже проникнуть в Каркосу. В случае неудачи субъект получает видение какого-либо ужасного элемента Ночного Мира или Каркосы (с сопутствующими потерями в сане).
Измельченный, Сжиженный, Впрыснутый	Жертва делает бросок CAH-Франциско. В случае успеха субъект падает в припадках и получает широкое видение города Каркоса. В видении они проносятся над городом, спускаются через облачное озеро, пересекают Зону боевых действий и, кажется, летят ко дворцу, где видят завсегдатаев вечеринок, ожидающих входа в масках. В случае неудачи субъект просто вспенивается и падает на землю, теряя все, что он должен сделать , чтобы бросить удачу. В случае успеха они также получают урон 1D8, подавляясь собственным языком. В случае неудачи они задыхаются от собственной рвоты.
Проглотил целиком и Медитировал в течение 1 часа	Жертва делает бросок CAH-Франциско. В случае успеха жертва получает видение или вдохновение относительно того, как продвигаться глубже в Каркосу. В случае неудачи жертва получает видение какого-то ужасного элемента Ночного Мира или Каркозы (с сопутствующими потерями в сане). При критическом успехе субъект получает некоторое значительное откровение о Короле в Желтом (местоположение NPC, понимание тайны, решение проблемы). В случае критической неудачи субъект видит и видит самого Короля в Желтом , хотя он не носит маски. Это стоит 1D10/ 10100 потери SAN от неестественного.

Желтый Знак

"у меня в кармане был чистый клочок бумаги, на котором был нарисован Желтый знак, и я протянул его ему. Он мгновение тупо смотрел на него, а затем, бросив на меня неопределенный взгляд, сложил его с , как мне показалось, преувеличенной осторожностью и положил *in*за пазуху".

- Роберт У. Чемберс,
"Ремонтник репутаций"

Этот символ каким-то образом подготавливает разум жертвы к восприятию сил Короля в Желтом. Часто это не желтый цвет и даже не знак, а странная геометрическая змееподобная форма (в разное время описываемая как символ, глаз, ветка и дракон), которую можно нарисовать, проследить или вырезать практически в любой среде. Тем не менее, кажется, что это меняется от момента к моменту и от зрителя к зрителю.

Этот знак приносит ужас, страх и безумие. Вид Желтого знака стоит 0/1d4 SAN от беспомощности , если только Агент не провалил проверку SAN за то, что видел его раньше. Те, кто преуспевает в САН-ролле, не видят ничего необычного, просто странный символ, который быстро забывается - десять. На самом деле они не могут точно вспомнить, что видели, за исключением того, что это была "метка".

Агент, который теряет рассудок, увидев вывеску получает +1 Извержение и понимает, что они нашли бы утешение, поделившись им. Они должны надписать , написать или нарисовать знак где-нибудь там, где его увидят другие. Если они пытаются заснуть, ни разу не поделившись знаком, они постоянно просыпаются от не связанных, но ужасных кошмаров и страдают от лишения сна . (Рекомендации см. в разделе Расстройство сна на странице 71 Руководства агента.) После того, как Агент хотя бы один раз поделится знаком, принуждение снимается, кошмары исчезают, и возможен нормальный сон. Но эта тема остается открытой для влияния Короля в желтом. Сделайте пометку на листе символов: "Я видел Желтый знак".

Неестественные тома

Тома, оказывающие наибольшее влияние на возможные ландшафты, - это, конечно, версии пьесы "Король в желтом", другие можно найти, чтобы раскрыть секреты.

Король в желтом

"Песня моей души, мой голос мертв;
Умри сейчас, сон, как пролитые слезы!
Высохнут и умрут в
Потерял Каркозу."

—Песня Кассильды, Король в желтом

Считается, что эта вызывающая воспоминания нигилистическая двухактная пьеса, написанная около 1895 года, о Каркозе, Хастуре и Короле в желтом, была активно подавлена во Франции. Как только он будет открыт, жертва должна успешно пройти проверку на вменяемость, чтобы избежать его чтения. Его нельзя пропустить. Эта книга была опубликована и распространена во многих различных версиях на протяжении всей истории. Вот несколько примеров.

Ле Руа ан жон

По-французски. Время обучения: сколько лет. Всего один навык +5%, Естественное +5%, Выброс +1, потеря здоровья 1D6+2.

Первый известный экземпляр пьесы появился во Франции в 1895 году, хотя некоторые говорят, что это был перевод. Она вновь появилась в различных формах и изданиях. Чаще всего он встречается в виде мимеографированного или машинописного текста. Полный перевод, подобный тому, что содержится в файле Deuxième Bureau, имеет те же последствия.

Прочтения пьесы достаточно, чтобы открыть жертву для служения Короля в Желтом.

Libro Secretorum Манифеста

На латыни Время обучения: час, Любой художественный навык +2%, Моральный ущерб +2%, Коррупция +1, потеря здоровья

1. "Книга тайн", выпущенная в 1905 году, представляет собой неполный перевод Le Roien jawne. Она была собрана по кусочкам состоятельными свидетелями парижской пьесы 1895 года и переплетена в маленькую лавандовую твердую обложку. Было напечатано только 11 экземпляров. Большинство из них были уничтожены.

Прочтения пьесы достаточно, чтобы открыть жертву для служения Короля в Желтом. Несмотря на то, что в пьесе заключена вся история, она не кажется законченной , и в ней отсутствуют ключевые фразы, сцены и информация. Агент, который читает это, получает очень специфическое расстройство после того, как в следующий раз достигнет Критической точки: одержимость поиском полной копии "Короля в желтом".

Красная книга

На английском языке Время обучения: howr, Любой навык искусства +5%, Неестественный +5%, Коррупция +2, Потеря здравого смысла 1 D4 +2.

Первый английский перевод Le Roien jaune , который все еще доступен. Она появилась в Америке в 1951 г. Небольшая книжка в красном кожаном переплете неизвестного. издательского происхождения,

на обложке которой виден Желтый знак.

Прочтения пьесы достаточно, чтобы открыть жертву для служения Короля в Желтом.

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1 D4 SAN от беспомощности , если только Агент не провалил бросок SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН, увидев это, получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в ЖЕЛТОМ знаке на стр. 347.

Телепередача в телевизионном театре Филко, Желтый призрак

по-английски. Время обучения: халфан ховр. Естественное +1%, потеря здоровья 1.

Ограниченная адаптация Короля в желтом, как показано в Красной книге, написанной в 1952 году. Из-за усеченного характера телепередачи ее эффекты значительно уменьшаются.

Прочтения пьесы достаточно, чтобы открыть жертву для служения Короля в Желтом. Агент, который читает это, получает очень специфическое расстройство после того, как в следующий раз достигнет Критической точки: одержимость поиском полной копии "Короля в желтом".

Ее Серая Песня

по-английски. Время обучения: халфан ховр. Ари один навык искусства +2%, Неестественный +2%, Коррупция +1, потеря здравого смысла 0/1D4 от беспомощности.

Ограниченная адаптация "Короля в желтом" 1955 года, как показано в Красной книге, включая режиссуру, реквизит и декорации и многое другое.

Прочтения пьесы достаточно, чтобы открыть жертву для служения Короля в Желтом. Агент, который читает это, получает очень специфическое расстройство после того, как в следующий раз достигнет Критической точки: одержимость поиском полной копии Короля в желтом.

Песня Перед Путешествием

по-английски. Время учебы: халфан хаун. Любой художественный навык +1%, Урон +1%, потеря САНА 1.

22-минутный сценарий, основанный на издании Libro Secret Manifesta "Король в желтом", Из-за усеченного характера сценария эффекты уменьшены, но все еще присутствуют. Это также кажется незавершенным.

Прочтения сценария достаточно, чтобы открыть жертву для служения Короля в Желтом. Агент, который читает это, получает очень специфическое расстройство после того, как в следующий раз достигнет Критической точки: одержимость поиском полной копии "Короля в желтом".

Фантом Говорит В Альбоме для вырезок

на английском языке Время обучения: 10 часов. Любой Художественный навык +5%, Неестественный +5%, Коррупция +1, потеря ЗДОРОВЬЯ 1D6+2.

Это раздутое чудовище выглядит как ухоженный альбом для вырезок, составленный сумасшедшим ребенком. Он извергает вырезки из журналов, клочки бумаги и то, что кажется листовками, фотографиями и даже купонами. Многие из них сложены в гармошку, сложены или изнашиваются. На лицевой стороне альбома для вырезок написано "ФАНТОМ ГОВОРИТ" серебряной ручкой.

Она включает в себя полную копию Короля в Еллоу, созданную из тысячи разрозненных источников. Каждое слово в последовательности (и, как ни странно, иногда целое предложение) взято из таких вещей, как статья Cosmopolitan о прическах, счет за воду или личная корреспонденция, извлеченная из мусора. Каждый предмет аккуратно наклеен на страницу альбома для вырезок.

Несмотря на потрепанный внешний вид книги, ее потенциал ярко выражен. Прочтения этого достаточно, чтобы открыть жертву для служения Короля в Желтом.

Другие Тома

Досье Бюро Deuxieme и "Императорская династия Америки" были составлены следователями по делу "Король в желтом" и "Безумцы, соблазненные им". Часто бывает трудно отличить следователей от жертв.

Досье Deuxième Бюро

Французский, немецкий и английский, Время изучения: сколько.

"Генерал-лейтенант ФАРИС, 41 год: Кин тнтеллигенцверт. ПРИМЕР ОТЧЕТА DG 51 EM: После предварительного расследования гестапо файл DB был помещен на хранение в хранилище "общего сомнительного файла" в отеле Le Mewrice на улице Риволи, позже в замке Порт, где он был обнаружен элементами 4-й бронетанковой дивизии США 20 июля 44. Тема - пьеса LE ROI EN JAUNE (перевод enc.| "

—Неизвестный сотрудник разведки США

Версии этого файла появились в 1895 и 1941 годах, в 1951 году с изменениями Дельты Грин и в 1952 году с примечаниями неизвестного автора.

В нем содержится анализ первоначального отчета Бюро Deux-ième о вспышке болезни в Париже в 1895 году. В нем также содержатся заметки немецкой разведки примерно за 1941 год, когда они изучили досье и сочли его обыденным. Документы помечены "ДЕЛЬТА ГРИН" и "СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО". Наконец, в него входят машинописные рукописи короля желтого цвета (описанные на странице 348) на французском и английском языках.

Неизвестный автор заметок 1952 года (возможно, Эммет Мозби) говорит, что имя, встречающееся в прилагаемой пьесе, Хастур, "связано с мифическими циклами , встречающимися в ограниченных произведениях, таких как "Некрономикон"". Автор указывает, что он прочитал пьесу полностью и нашел ее ничем не примечательной.

Существуют варианты этого файла. Некоторые из них включают в себя "Итоги " Эммета Мозби, информацию о

расследование его исчезновения и связанные с ним фотографии и документы. Они заражены непосредственно силой Короля в Желтом и могут обладать любой информацией внутри себя.

Рекомендуемые РИТУАЛЫ: Отсутствуют.

Гигромантея

На латыни Время изучения: недели, Искажение +1. Оккультное +2%.

"Сед Ровоам, отец Соломон, диксит", о отец, в квалификационном действии потестас оперион седетт" И Саломон илли диксит, "та херби и в вербисе и в саксисе седет омнис арс и грация и потестас познание".

Гигромантея - это гримуар 1-го века, написанный неизвестным автором, к которому в тексте относится Соло- мон. Некоторые книги по оккультной истории намекают на то, что она могла быть написана французским дворянином по имени Август Частень или его сыном Габризлем Кастеньем. Его фактическое происхождение неизвестно.

Гигромантея содержит печати 72 демонов, идентичных печатям в Ars Goetia (см. ARS GOETIA доктора Барбаса на стр. 159) с небольшими изменениями имен. Он может быть использован аналогичным образом.

Считается, что книга является источником более поздних магических текстов, таких как Grimorison Verwm, Ars Goetia, Псевдомонархия Демомон, De Praestigiis Daemonsm и другие. Копия, найденная в "Ночных этажах", кажется достаточно старой, чтобы быть оригиналом. Агент с криминалистикой на уровне 40% или выше или тот, кто делает успешный бросок, может сказать, что он был создан в 15 веке. К несчастью для коллекционеров, она была снабжена комментариями синими чернилами на английском языке с рукописными примечаниями. (Это письмо принадлежит доктору Элиасу Барбасу, он же агент Дельта Грин Барбас, он же демон Марбас; см. стр. 236.)

Примечания включают такие замечания, как:

»"Под БРОДАЛЬБИНОМ есть дверь"

»"Каждый из Бэла и Уайлда"

»"Эмброуз и ребенок в костюмах павильона" »"Лодка спускается по туманному озеру в настоящий город"

»"Бутылки содержат секреты, столь же индивидуальные, как и те , что на них помечены"

»Все втянуты, замыкаются в танце, как петля, ведущая к маскараду".

»"Боюсь, это все игра".

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ритуалы: Предварительное обращение к Прайматону. (См. стр. 351.)

Императорская династия Америки

те Англиск. Время обучения: сколько лет. Неестественность +19, Коррупция +1, потеря здравого смысла 1 от беспомощности.

"Пусть Его благодеяние озарит наши усилия, эта земля будет очищена Его рукой. Склоняйтесь к растущей гнили человеческих умов, расцветающей в прекрасном творении. Первый, последний, единственный, ни один, единственный."

Этот фолиант в кожаном переплете с рыхлыми и пожелтевшими страницами содержит сложную родословную, которая призвана проследить королевскую родословную от Каркозы до Нью -Йорка и за его пределами. Содержится более тысячи имен , в том числе почти все, кто связан с Королем в желтом в "Невозможных пейзажах" (включая агентов игроков). На последней странице, хорошо заметная , несмотря на пятно красного воска, Желтая Надпись.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Отсутствуют.

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1 D4 SAN от беспомощности, если только Агент не провалил бросок SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН, увидев это , получает +1 к Коррупции и вынужден делиться им. Подробности см. в ЖЕЛТОМ ЗНАКЕ на стр. 347.

Противоестественные ритуалы

Самый полезный ритуал, которому агенты могут научиться в Невозможных Ландшафтах, не имеет для них никакой ценности за пределами Невозможных Ландшафтов: ритуал вызова демона , хорошо известный из Ars Goetia и других оккультных источников.

Предварительный Призыв в Праймуматон

Сложный ритуал, Время обучения: знает; нет САН. Активация : kowrs; нет необходимости в WP или SAN.

Праймевнатон по-гречески означает "Ты, Кто Первый и Последний". Агенты, возможно, видели достаточно, чтобы убедить их в том, что предварительное заклинание может быть ритуалом с реальной силой. При правильном стечении обстоятельств - включая влияние Короля в Желтом - так оно и есть.

Вызов подробно описан во многих местах, включая Интернет. Куратор может попросить игроков посмотреть его и произнести вслух голосами своих персонажей.

Это не имеет никакого эффекта в Delta Green, кроме как в контексте, описанном здесь. Агент, который выживает в невозможных Ландшафтах и возвращается в "реальный" мир, обнаруживает, что этот ритуал совершенно лишен неестественной силы. Если только Обработчик не решит иначе.

Призыв начинается со сложных церемониальных приготовлений, включающих "волшебный" меч, сосуды для гадания и заклинания, восковые фигуры, свитки , написанные кровью, кольцо, церемониальный посох, специальную одежду , гирлянду и тщательное определение времени в соответствии с тайными правилами астрологии. Оператор молится защитным силам под именами ангелов и Яхве, но сила, которая отвечает, - это Король в Желтом.. Страшно попасть в руки живого Бога. Соломонов

Оператор рисует букву треугольник, отмеченный "а" со словами "Анафакстон, анафаза-ТОН, ПРИМУМАТОН" в защитном круге, в изолированном, закрытом помещении. Оператор остается в этом круге, произнося длинное заклинание: "Тебя я призываю, Нерожденный. Ты, сотворивший Землю и Небеса, Ты, сотворивший Ночь и День. Тебя, сотворившего Тьму и Свет. Ты - Осорронофрис, Которого никогда не видел ни один человек". И так далее.

Оператор объявляет 72 имени демонов , найденных в Арс Гоэтии. Затем оператор ставит печать конкретного демона, с которым он хочет связаться.

Вмешательство:

Во время ритуала оператор с уровнем 3 или выше видит странные вещи за пределами защитного круга при произнесении каждого демонического имени. Двери открываются и закрываются. В окнах появляются лица. Звонят телефоны. Отвлекающие факторы предназначены для того, чтобы вывести оператора за пределы круга до того, как будет нанесена окончательная печать.

Чем выше производительность оператора, тем значительнее сбои. Что именно представляют собой эти нарушения, остается за Обработчиком. Оператор , который уходит до того, как поставит печать, подвергается жестокому несчастному случаю или нападению в течение 4-6 часов. Этот несчастный случай или нападение кажутся совершенно случайными. Самое тщательное расследование не обнаруживает никаких связей или преднамеренности. Характеристики приведены в таблице ЭФФЕКТОВ ИНТЕРФЕРЕНЦИИ об этом событии.

>>> Эффект Вмешательства >>

Несчастье с коррупцией		Ущерб
2	Несчастный случай: автокатастрофа, падение с лестницы	1D6
3	Болезнь, требующая инвазивного лечения: аппендицит, неизвестное изнуряющее заболевание, плотоядные бактерии	1D8
4–7	Насилие: неистовый убийца, бомба	1D10
8 или выше, оползень,	Причудливая опасность: удар молнии сбой лифта	Летальность 15%

Активация и реакция

Оператор с коэффициентом коммутации 2 или выше, которого не отвлекают помехи, может попытаться выполнить бросок активации. Оператор должен бросить процентильные кубики и получить результат, равный или меньший 99 минус их текущий SAN. Каждый присутствующий человек, кроме оператора

налагает штраф в размере -20% на активационный бросок с минимальной вероятностью 1%, хотя игроки не должны этого знать.

При неудачном броске ничего не происходит. Вызов для этого конкретного демона никогда не будет работать для этого оператора. Этот оператор теряет 1 ошибку.

На успехе, демон отвечает. Это дает о себе селиф знать оператору в течение дня или около того, обычно ночью или когда оператор изолирован. Чем более изолированным остается оператор, тем более значимым и доступным является общение. Чем выше чувствительность оператора, тем быстрее и драматичнее контакт. Когда демон отвечает, оператор получает +1 Извержение. В то же время ни один метод призыва какого-либо демона не может увенчаться успехом.

Для каждого вызова требуется повторное выполнение всего ритуала и еще один бросок активации.

Демоны, которых нужно

призвать Демоны, которые отвечают, выглядят как обычные люди с мирской жизнью - за исключением призыва. Они могут вести себя странно, иметь доступ к неестественной информации и совершать сверхъестественные поступки, но для них это нормально. Они просто вшивают их в свою повседневную жизнь и убирают из нее. Если их сажают в тюрьму или убивают, кто-то другой берет на себя их роль с тем же эффектом.

Большинство демонов не раскрывают, какими силами они обладают. Но в большинстве случаев достаточно просто передать демону желаемую силу.

Агент, который намеренно использует одного из этих военнопленных после того, как пережил возможные Пейзажи, привлекает дальнейшее внимание Короля в Желтом. Куратор должен использовать идеи, изложенные в этой книге, чтобы исследовать последствия этой глупости.

72 демона включают в себя:

Амон: Рональд Амон Льюис, белый мужчина, 24 года.

Амон - приветливый и явно высокий молодой человек, курящий трубку. Он предлагает Агенту потянуть за трубу (это обычный горшок). "Расскажи мне о своих проблемах, чувак", - говорит он. Если Агент описывает межличностный конфликт (это не может быть откровенная ненависть или желание убить, но может быть судебное расследование или подозрение), Амон смеется и говорит: "Пуф. Пусть это иди к черту, чувак." Он делает это только один раз. В следующий раз , когда Агент встречается с этой другой стороной, они ведут себя дружелюбно, почти абсурдно. Они соглашаются почти на все , кроме того, что может нанести вред им, их карьере или невинному человеку.

АГАРЕС: Эллекс Мартинес, испаноязычная девочка, 6 лет. Агарес - ребенок, играющий на улице с игрушечными солдатиками. Она интересуется конфетами, игрушками и обычными вещами. Если ее спрашивают о том, как найти кого-то или найти пропавшего человека, она отвечает четким голосом, указывая, где его можно найти. Эти ответы настораживающе полны. Например, Эбигейл Райт находится "Во дворце в Каркозе, на Маскараде, в маске кошки, одетая в васильково-голубое шелковое платье". Вопрос об одной из Облигаций Агента верен вплоть до почтового индекса.

ЦЕЛЬ: Бретт Джексон, афроамериканец, 18 лет.

Агент чувствует, как кто-то дергает его за куртку, и поворачивается, чтобы увидеть долговязого подростка, несущего сумку с фейерверками. Он не говорит. Если его спросят о фейерверке, подросток берет Агента за руку и рисует вонючую дорогую жидкость на большом и указательном пальцах Агента. Следующие три раза Агент щелкает этими пальцами, объект, на который он смотрит, загорается, нанося урон 2D6. Расстояние до цели не имеет значения, но оно должно быть на прямой видимости. Это стоит 1D4 SAN , если неестественно наблюдать или использовать. С каждым щелчком воздух наполняется запахом корицы. Вонючая субстанция не может быть удалена до тех пор, пока не будут выполнены все три щелчка.

АлоСер: Бриттани Р. Алосер, белая женщина, 25 лет.

Алосер - молодая женщина, одетая как какая-то средневековая авантюристка, со щитом, мечом и шлемом. Она носит значок на съезде комиксов. Она бочком подходит, снимает шлем, наклоняется к Агенту и шепчет: "Иди и больше не старей". Она смеется, машет рукой на прощание и убегает. С этого момента, до тех пор, пока активность Агента составляет 2+, этот Агент не становится старше.

АМДУСИАС: Ричард Хаст, афроамериканец, 32 года.

Амдусиас - мужчина с брюшком, идущий под ливнем, с ревущим бумбоксом на плече . Какофоническая музыка перемежается голосами людей, известных Агенту, извергающих

ерунда. Это стоит Агенту 0/1 SAN от неестественного. Если его спросят о музыке, Амдусиас скажет Агенту, что есть радиостанция, которую они должны настроить в. Станцию можно найти только ночью и только при неудачном броске SAN. Похоже, он воспроизводит записанные на пленку разговоры мертвых людей, известных Агенту, что стоит 1 D4 SAN от беспомощности. (Обратите внимание, что Агент, который приспособлен к беспомощности, никогда не сможет найти станцию.) То, что может быть извлечено из этого канала, остается на усмотрение Обработчика.

Андрас: Саша Андрас, белый мужчина, 49 лет. Андрогинный мужчина с очень длинными седыми волосами, одетый в рубашку с галстуком, биркенстоки и черные брюки. Он бочком подходит к Агенту, протягивает им четвертак, говорит "Девять часов" и уходит. Кто бы ни держал этот четвертак (или где бы он ни остался) через девять часов (или в следующий раз, когда они окажутся на улице, если это произойдет через девять часов), их поразит молния, даже при ясном небе. Это увеличивает летальность на 15% и стоит 0/14 САН от неестественного до свидетеля.

Андреальфус: Джеральдина В. Колладо, испаноязычная женщина , 43 года. Женщина в рабочей одежде с коротко подстриженными волосами с головы до ног покрыта грязью, как будто она только что пришла с рабочего места. "Эй, чувак, кто это?" - спросила она спрашивает. Названный человек исчезает в течение 1 D6 + 2 часов, чтобы его больше никогда не видели, оставляя после себя только пустой комплект одежды. Внутри одежды находится живая ворона, которая стоит 1/1 D6 + 2 САН от неестественного.

АНДромалиус: Десмонд Стюарт, белый мужчина, 48 лет. Здоровенный коп появляется в полицейской машине. Он выпрыгивает и просит Агента объяснить "кражу". Он делает подробные записи. Если Агент сообщит ему о каком-либо предмете или человеке, похищенном у них, в течение 24 часов он получит телефонный звонок от Andromalius. Он называет имя и адрес, по которому можно найти нарушителя. Эта информация всегда верна. Это стоит 0/1d4 САН от неестественного.

АСМОДЕЙ: Кайл Коулстон, афроамериканец, 41 год. Высский мужчина, держащий на углу улицы табличку с надписью "ВЫ ДЕЛАЕТЕ 32", рекламирующую какой-то магазин или сделку, звонит Агенту по телефону, поскольку Модей носит наушники , но хорошо слышит. Если его спросят о каком-либо другом демоне, он раскроет силу этого демона и может указать Агенту, где его найти или связаться с ним, не прибегая к предварительному призыву. Если Агент покупает ему еду, он называет трех демонов, как с ними связаться и их способности. Других демонов всегда можно найти через Asmoday, даже если они были вызваны ранее. В отличие от других демонов, Асмодей появляется столько раз, сколько его вызывают.

АСТАРОТ: Кевин Маллиган, белый мальчик, 4 года. Ногу Агента переезжает малыш в поддельных черных ангельских крыльях, который толкается на пластиковом дюймовом черепаке на колесах и что-то бормочет. Те, кто наклоняется и слушает, слышат странную повторяющуюся литанию на незнакомом языке. Они мгновенно получают +3% Неестественного, но не могут вспомнить, что было сказано, только то, что это было тревожно, Позже, если они войдут в Лабиринт Шепота, они знают путь к Бутылке Души Агента с самым высоким рейтингом Извержения (включая их самих).

АВНАС: Джейсон Г. Оглсби, мужчина из Канады, 31 год. А. усталый мужчина, возможно, бизнесмен, подходит к Агенту и берет его за руку. Он ведет их к ближайшему шахматному столу. Если ему отказывают, он уходит. Если они садятся, он говорит: "Мне нужно полное имя". Тот, кого назовут по имени, приобретает паранойю как расстройство.

БИЛ: Тимоти Бейл, дневной дежурный на третьем этаже в общежитии; см. стр. 182. Агенту звонит Тимоти Бейл из психиатрической лечебницы Дорчестер-Хаус (которую он не может покинуть). Он просто спрашивает: "Чего ты хочешь?" Он утверждает, что отвечает на их телефонный звонок, даже если ему не звонили. Он говорит, что если Агенты встретятся с ним в "после наступления темноты" он может показать им "секрет". (Агенты, которые встречаются с ним ночью, оказываются в ловушке. Посмотрите ДОМ В ДОРЧЕСТЕРЕ НОЧЬЮ на странице 215.) Этот секрет - это слово, которое, произнесенное Агентом с Corruption 2+, делает их невидимыми для человеческих глаз ночью. Это стоит 1D6 SAN от неестественного, чтобы засвидетельствовать или принять меры. Нечеловеческие существа и машины видят их нормально, Если секретное слово произносится так, чтобы его слышал другой, сила не действует до тех пор, пока Баэль снова не научит слову.

БАЛАМ: Ханаи Сайва, мужчина с Ближнего Востока, 37 лет. Мужчина в безупречно сшитом шелковом костюме, в солнцезащитных очках и с Bluetooth-гарнитурой говорит Агенту встретиться с ним в ближайшей кофейне. Он протягивает Агенту сложенный листок бумаги. На нем: написаны слова: СКЕАБОЛЕС, АРБАРОН, ЭЛОхи, элимигит, Херенобулькуле, мете, балут, тимаял, виллакиэль, тевени, ЙЕВИ, ФЕРЕТЕ, БАКУХАБА, ГУВАРИН. (См. стр. 363.) Его нельзя запомнить, и его нужно читать с листа. Если бумага потеряна, заклинание не действует. Агент с уровнем коррупции 4+, который читает слова вслух, становится невидимым для всех людей и других существ на 1D6 минут. Машины все еще видят их нормально. Это стоит 1D6 САН. Если из неестественного наблюдать или разыгрывать этот эффект.

БАРБАТОс: Дэвид Л. Моррис, белый мужчина, возраст S5. Агент натыкается на пожилого мужчину с густой бородой, выгуливающего полдюжины собак, которые лают и напрягаются против него. С его странным словом, что Агент не может вспомнить, все собаки внезапно становятся тихими и послушными. Барбатос может научить этому слову Агента, если он попросит. Он действует только на животных, делая их послушными по отношению к Агенту, независимо от их характера. Это стоит 1 САН от неестественного для использования или свидетеля. Слову нельзя научить других, и каждый раз, когда этот Агент теряет более 2 САН, они забывают это слово. (Хотя не говорите им, пока они не попытаются им воспользоваться.) БАТИН: Мария Дж. Пейдж, белая женщина, 33 года. Агент знакомится с огромной мускулистой женщиной с татуировками змей на предплечьях. Она вспыльчива и требует знать, чего хочет Агент. Если ее спросят, она может научить агента с Corruption 3+, как удаленно шпионить за местоположениями. Тех, кто хочет учиться, учат четырем словам, которые нельзя учить другим или записывать и которые нельзя произносить вслух. Это делает женщина, пристально смотрящая на Агента, который затем каким-то образом знает слова и их правила. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Произнесение этих слов вслух делает власть неработоспособной навсегда. Оставшись один, Агент может повторить эти слова в уме и попытаться пройти тест на здравомыслие. Если это не удается, Агент теряет 1D6 + 1 SAN от неестественного и становится "отвязанным" от своего тела. Их "разум" может двигаться со скоростью ходьбы в любом направлении, в том числе вверх или вниз и проходить сквозь твердые объекты. It видит (но не слышит) свое окружение. Этот эффект длится количество минут, равное количеству потерянного SAN, не считая любого SAN, спроецированного на Связь. Тело Агента остается позади, инертное и беспомощный.

БЕЛЕТ: Джесси Биллет, белый мужчина, 34 года. Белет появляется ночью в образе полицейского в спецодежде (с табличкой "ЗАГОТОВКА") верхом на лошади. Он угрожающе подъезжает к Агенту. Если Агент убегает, Белет бросается на них с 55% броском верховой атаки

это наносит 1d8+2 урона. Затем он уезжает. Те, кто стоит на своем, понимают, что полицейский ничего не говорит, пока с ним не заговорят. Если задают какой-либо вопрос о Связи любого Агента, Белет отвечает правдиво, раскрывая даже тайные знания. Затем он уезжает, и все Облигации этого Агента увеличиваются на +1 (до обычного максимума).

ВЕЛИАЛ: Агент получает либо голосовое сообщение, либо записку на стойке регистрации своего отеля, в которой говорится, что им поступил звонок: "Это курорт озера Чимагуа, звонит [имя агента]". в нем указан номер телефона, если он из северной части штата Нью-Йорк. Позвонив по этому номеру, Агент получает сообщение о том, что номер был отключен. Расследование показало, что курорт сгорел в 2003 году. До 2003 года ответ будет еще более кратко: голосовое сообщение или записка с номером телефона, который отключен и фактически никогда не был был выдан.

БЕРИТ: Чарльз К. Вернер, белый мужчина, 83 года. Агента встречает длинный лимузин. Внутри находится древний мужчина, одетый в мешок для колостомы, который едва скрыт устаревшим полосатым ярко-красным банным халатом. Несмотря на свою хрупкость, он умен и хорошо воспитан. Он сразу же шутит, что он "полон дерьма". Если его спросят, Берит может предоставить идеальное удостоверение личности практически для любой цели: ФБР, АНБ, полиция, служба безопасности Белого дома - что угодно. Хотя 1D безупречен, он полностью фальшивый. Обо всем остальном он лжет бесконечно. Он говорит что угодно о ком угодно, но ничего из этого даже отдаленно верно. Кажется, он получает от этого удовольствие.

БИФРоНС: Энджел Биффрон, белая женщина, 22 года. Привлекательная женщина подбегает к Агенту, называет их настоящим именем и целует в щеку. Она наклоняется и шепчет: "Кто это и где ты их хочешь?" Если Агент называет имя мертвого человека и его местоположение, она говорит: "Скоро увидимся", и входит в ближайшую дверь и исчезает. Тело мертвого человека труп обнаруживается в указанном месте, даже если этот труп был кремирован, потерян или пропал без вести, не нарушая их могилу или место прибытия. (Например, тело может обнаружиться в запертом доме.) Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного.

БОТИС: Рикки Б. Вогеле, латиноамериканец, 28 лет. А моложавый мужчина в хирургическом халате, курящий сигарету. Он подходит к Агенту и начинает проверять их жизненные показатели, заглядывать им в глаза и уши и так далее. Если его останавливают, он пожимает плечами и уходит. Если разрешено продолжать, и если у Агента есть какое-то длительное физическое заболевание, это состояние исчезает, когда он просыпается на следующее утро. Это стоит 0/1 D4 SAN от неестественного. Если это было постоянное неизлечимое заболевание, то вместо этого стоимость составляет 1/1 D6 SAN.

Буер: Андре Эмбуер, белый мужчина, 31 год. На следующую ночь Агента будит (даже в безопасном месте) незнакомый мужчина. Он сильно изуродован , как будто давным-давно сгорел в огне. Он наклоняется, пытаясь помешать Агенту подняться, Если Агент опускается, он шепчет: "Какие там болезни?" После прослушивания или если Агент с трудом встает с постели, Буер исчезает. Если Агент называет пострадавшего человека или травму, их самая серьезная травма, независимо от того, насколько она серьезна, заживает внезапно и полностью в течение следующих 1D4 дней. БУНЭ: Карлос Овертон, латиноамериканец, 23 года. Агент удивляется, когда их зовут из затемненного дверного проема. В нем стоит маленький человечек в больничном халате, с все еще кровоточащим следом от капельницы на руке. Он выглядит больным, но его голос чистый и мелодичный. Он открывает коробку из-под сигар, чтобы показать, что в ней несколько монет, старые часы и несколько золотых цепочек. "Предложи", - говорит он. Если Агент кладет какие-либо ценности в коробку, демон затем говорит: "Спрашивай". Он отвечает на любой вопрос правдиво и с абсолютным знанием дела. Это стоит 0/14 CAH от неестественного. Те, кто пытается взять предметы из сигары

на них мгновенно нападают девять нападающих, которые появляются из ниоткуда, все удивительно большие, сильные и быстрые, которые пытаются заставить Агента подчиниться. (У каждого есть STR 20, CON 20, DEX 18, HP 20, Легкая атлетика 45% и Рукопашный бой 55%, наносящий 1D4+1 урон.) Хороший обзор злоумышленников стоит 1/16 САН от неестественного. Это недавно умершие пациенты больницы.

КАМИК: Аллан Б. Уильямс, белый мужчина, 40 лет. Адвокат в дешевом костюме, испачканном горчицей, подходит к Агенту и говорит: "О, это вы. Хорошо. Что?" Если Агент обсуждает какую-либо юридическую проблему, расследование или судебный процесс, возбужденный против них, Камио роется в своем портфеле и дает им файл. Затем он тяжело вздыхает и уходит. Информация в файле останавливает иск из-за неправильного судебного разбирательства, доказательств, свидетельствующих о невиновности, или по какой-либо другой причине.

КРОКЕЛЛ: Мигель А. Крокелл, латиноамериканец, 21 год. Крокелл - худой панк с зелеными волосами с шипами и гигантскими боевыми ботинками. Он, спотыкаясь, подходит к Агенту, предлагает бутылку ликера и говорит: "Я мало что могу сделать , но чего вы хотите?" Если его спросят о каком-либо нефизическом навыке (в том числе неестественном), он ухмыляется, наклоняется и говорит: "Позволь мне сказать тебе кое-что, чувак..." Затем он внезапно начинает быстро говорить на языке, которого Агент не понимает. На следующий день Агент получает +5% к этому навыку или получает рейтинг 10%, если у Агента не было этого навыка раньше. В качестве альтернативы Агент может внезапно получить специальная подготовка с использованием навыка или характеристики, как описано в Руководстве агента.

ДАНТАЛИОН: укрощает Данталиона, канказианца, 30 лет. Данталион - невысокий, толстый, лысый мужчина с брекетами и большими очками в золотой оправе. "Кем ты хочешь быть?" спрашивает он. Агент, по-видимому, физически превращается в любого человека, которого они называют. Это обходится Агенту и свидетелям в 1/1 D6 SAN от неестественного. Камеры, зеркала и электроника все еще видят Агент в старой форме, и голос у них тот же. У них нет никаких воспоминаний цели, одежды или снаряжения. В противном случае они кажутся идентичными названной цели в течение 1D6+1 часа.

ДЕКАРАБИЯ: Милдред Декарабия, латиноамериканка, 44 года. Худая женщина с корзиной свежих овощей подходит к Агенту и начинает выгружать овощи им в руки. Внутри каждого овоща, вложенного без шва, находится записка, написанная на вощеной бумаге. Каждая записка раскрывает секрет о другом агенте ПАП в группе, написанный почерком этого Агента. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного.

ЭЛИГОС: Синтия В. Карделло, хишанская женщина, 40 лет. Агента забирает машина без опознавательных знаков с государственные номера. Внутри женщина средних лет рассматривает компьютер правоохранительных органов на подставке. Она может искать уголовные и военные досье, находить федеральных сотрудников и бывших солдат и предоставлять подробную информацию об их жизни. В противном случае она отказывается от всех вопросов. Если на нее надавить, она наставит на Агента огнестрельное оружие и прикажет им покинуть машину.

ФЛАУРОс: Табита К. Флоурос, афроамериканец, девочка, возраст 1,5 года. Флаурос - маленькая, застенчивая девочка, одетая в шорты и волочащая за собой перегруженную спортивную сумку. Она выглядит измученной и спрашивает: "Имя?" Если указано имя, то через 1 D4 часа этот человек будет охвачен пламенем на четыре хода (даже если кто-то попытается его потушить), нанося 2D6 урона за ход. Если они выживут, цель будет навсегда обезображена. ожогами и потеряет 1/1d8 SAN от беспомощности. Когда оператор узнает, что это произошло, он теряет 1/1d6 SAN из-за неестественного. Если, конечно, они не подожгут себя, после чего также потеряют HP и 1/1ds SAN от беспомощности.

КООРДИНАТОР: Виктор Ф. Гранде, латиноамериканец, 31 год. Невысокий, худощавый мужчина с вьющимися черными волосами, грязными очками и постоянным косоглазием следует за Агентом повсюду.

У него в руках экземпляр Руководства по обучению русскому военному делу, которое густо размечено почтовыми и маркерными чернилами. Он нетерпеливо открывает книгу, чтобы показать Агенту русский корвет под названием "Сертухов", если его спросят о силах, направленных против Агента (что угодно, от оперативной группы до отдельного человека), он может перечислить их, даже те, которые неизвестны Агенту. Он знает имена, адреса электронной почты, номера телефонов, местоположения и мотивы. Днем позже, делая международные новости, Сербухов находится потерялся в море со всем экипажем. Это стоит 0/1 САН от беспомощности.

Для справки: Доктор Ричард Даллен, администратор Dorchester Howse; см. стр. 184. Доктор Даллан звонит Агенту, говоря, что он перезванивает. Он кажется рассеянным и сбитым с толку. Он просит их прийти вечером в Дорчестер-хаус. "Я буду в своем кабинете", - говорит он. "Я покажу тебе свою коллекцию камней". Агенты, которые приходят ночью, могут оказаться в ловушке. (Смотрите ДОМ в ДОРЧЕСТЕРЕ НОЧЬЮ на стр. 215.)

ФОРНЕУС: Ярдли Грант, женщина из Каскаса, 22 года. Агент вздрагивает от чьего-то свиста и оборачивается чтобы найти женщину, одетую в громоздкую одежду для холодной погоды, с лицом, покрытым потом. "Три дня", - выдыхает она. Она прижимает пальцы к губам Агента, прежде чем внезапно убежать на полной скорости. В течение следующих трех дней, независимо от того, на каком языке говорит Агент, его понимает любой, кто может его услышать, лично или с помощью устройства или записи. Это не позволяет Агенту понимать то, чего он не мог бы понять иначе.

ФУркас: Лоуис Ф. Гавон, белый мужчина, 67 лет. Гигантский, мускулистый хиппи с длинными белыми волосами и бородой, одетый в футболку с галстуком, штаны с парашютом и шлепанцы. Он бочком подходит к Агенту и говорит: "Огнестрельное оружие?" - протягивая руки. Получив один из них, он просматривает его и возвращает обратно. Любое оружие, находящееся в его руках, наносит максимальный урон за выстрел до тех пор, пока он не будет перезаряжен, после чего он возвращается в нормальное состояние. Если ему вручают незаряженный пистолет, он смеется и отдает его обратно, говоря: "Не могу тебе помочь, чувак".

ФУРфур: Шерил У. Хантер, белая девушка, возраст 12. А маленькая девочка разворачивает коврик, открывает футляр для скрипки и играет на своей скрипке за чаевые. Ковер - это мандала. В центре буквы е находится треугольник, рядом с которым она стоит. Если ей задают вопросы, она никогда не прекращает играть, но рассказывает навязчивые, совершенно ложные истории, чтобы ответить на эти вопросы. Если ее попросят войти внутрь треугольника, она делает это, явно потрясенная, и перестает играть. Она говорит, что все, что она говорила за пределами треугольника, было ложью. Затем она правдиво отвечает на четыре вопроса с совершенным знанием дела. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного.

ОПБУ: Лили Дж. Стэнли, американка азиатского происхождения, 44 года. Мрачная, консервативно одетая женщина, возраст которой трудно определить. "Факт?" - спрашивает она Агента, записывая все сказанное в маленький блокнот. Затем: "Имя?" Если Агент называет имя и факт (местоположение, имя или какую-либо конкретную информацию), Gaap записывает их, а затем сжигает бумагу. Это навсегда удаляет знания об этой информации из разума названной цели, когда они в следующий раз просыпаются от сна. Это стоит цели 1 D4 SAN от неестественного. Например, Агент может сказать "Агент Эвелин и Король в желтом", и агент Эвелин проснется на следующий день, ничего не зная о Короле в желтом. это может быть сделано с соответствующим Агентом (включая Агента, взаимодействующего с демоном). Это не устраняет Корму или потерю здравого смысла, но устраняет навыки, приобретенные благодаря знанию "факта", в том числе Неестественного и Оккультного, на усмотрение Куратора.

Глася: Дианна Р. Тейлор, американка азиатского происхождения, 15 лет. Молодая женщина, выгуливающая бульдога ночью, подходит к Агенту, и собака обнюхивает все вокруг

их ноги. "Имя?" - спрашивает она. Если указано имя кого-то, кто был ранен или подвергся нападению, Glasya перечисляет имя и текущее местоположение преступника. Она говорит: "Спокойной ночи", - и уходит. Это совершенное знание, стоящее 0/14 САН от неестественного.

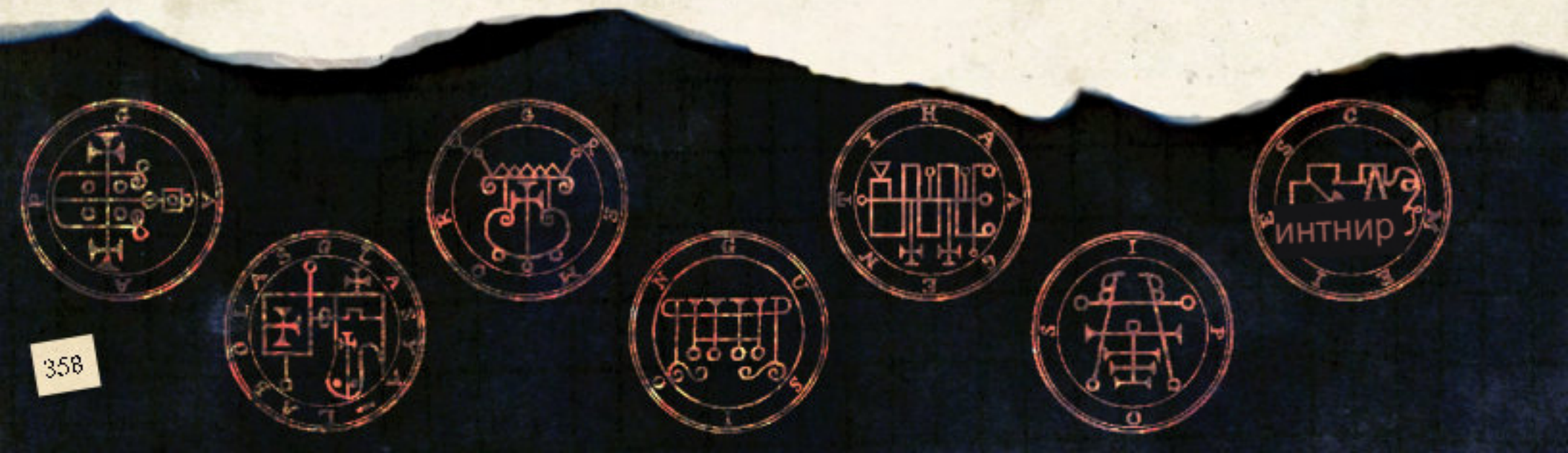
ГРЕМОРи: Лилиан У. Ричардс, белая женщина, 29 лет. Гремори - красивая женщина в вечернем платье, явно кого-то ждущая. Если ее спрашивают об определенном человеке, она шепчет Агенту одно слово или фразу (например, "собаки" или "Стивен Кинг".) Если это слово или фраза повторяются названному человеку, все броски навыков, связанных с психологией и общением, с +20% против них за это конкретная встреча (они, похоже , либо довольны Агентом, либо ошеломлены комментарием). В противном случае Гремори не любит разговаривать. Если Агент настаивает, она говорит , что у нее есть бойфренд. Если Агент настаивает, она говорит им отвалить и показывает им маленький автоматический пистолет в своей сумочке -клатче.

ГИЗОН: Эд Майлер Вист, пациент третьего этажа в больнице Дорчестер Хауз днем; см. стр. 180. Вскоре после ритуала Агент получает телефонное сообщение от Эда Майлера Виста с просьбой перезвонить ему в дом в Дорчестере (который он не может покинуть). Он оставляет открытое приглашение зайти и спросить о нем, но только во время ночной смены. Агенты, которые приходят ночью, могут оказаться в ловушке. (Смотрите "ДОМ В ДОРЧЕСТЕРЕ НОЧЬЮ" на стр. 215.) HIAAGENTI: Тина Кайзер, американка азиатского происхождения, 9 лет. А маленькая девочка в форме герлскаута, в перчатках, подходит к Агенту. Она поднимает десятицентовик. Она надевает перчатку, кладет десятицентовик в ладонь и раскрывает его. теперь это чистое золото. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественный. Она берет у Агента единственный ручной металлический предмет, который она может спрятать в своих сомкнутых руках, и показывает, что теперь он сделан из чистого золота. Затем она снова надевает перчатку и уходит. Такие товары могут приносить от 3000 до 9000 долларов каждый.

Автор: Крейг К. Ipos, белый мужчина, 41 год. Невысокий, деловитого вида мужчина в тщательно отглаженной одежде, с бумажным пакетом, набитым книгами. "Имя?" - спрашивает он. Какое бы имя ни было названо, он передает книгу. У книги бессмысленное название вроде "Колючие розы " или "Предпоследнее солнце", но в ней содержится хронологический отчет о названной цели, от момента к моменту за последние две недели. Она включает в себя мельчайшие детали, а также тайные и неестественные события. "10 СЕНТЯБРЯ 2015 ГОДА: РОУЗ ЛИГОС спала с 9:09 утра до 12:20 вечера в своем доме на ДЕРБИ-стрит 1419 в АКСБРИДЖЕ, штат МАССАЧУСЕТС". Последняя запись в книге - "КНИГА ПЕРЕДАНА", за которой следует Желтый знак. Точность информации поразительна и стоит 0/1 D4 SAN от неестественного , когда она оказывается правдой.

КИМАРИС: Хуан тен, американец азиатского происхождения, 33 года. Водитель ИБП, работающий круглосуточно, подходит к Агенту неловко близко и говорит что-то на языке, которого они не понимают. Если Агент пытается заговорить с ним, в конце концов он раздражается и уходит. Следующая задача, требующая броска навыков от Агента , рассматривается как критический успех.

Лежар: Шерри Лежар, белая женщина, 22 года. Лежар - молодая женщина с темными волосами, держащая недавно купленный, все еще упакованный, дорогой на вид длинный лук. Она возится с коробкой и несколькими сумками с принадлежностями для стрельбы из лука. Она говорит Агенту "записать имя" на квитанции. Любой, кто записан в квитанции, становится чрезмерно сердитым на Агента при следующей встрече, чрезмерно реагируя на



какая-нибудь мелочь. Этот гнев длится до тех пор, пока они снова не увидят Агента. Гнев совершенно необоснован и может привести к тому, что эта сторона будет наказана, уволена или подвергнута расследованию.

МАЛЬФАС: Фатрисия Максвейн, женщина из Кокази, 29 лет. Рядом с Агентом подъезжает блондинка в "Ягуаре ". На пассажирском сиденье лежит связка комплектов ключей, на каждом из которых одним и тем же точным почерком написан адрес. Мальфас роется в этой куче и предлагает ключ Агенту, затем уезжает. Каждое местоположение представляет собой небольшой незанятый дом с электричеством и водой в изолированном месте. Он прекрасно служит надежным убежищем. В каждом доме есть печать Мальфаса, вырезанная на полу или на стене.

Мальтус: Мари Дж. Мальтиус, испаноязычная женщина, 49 лет , хорошо одетый агент по недвижимости в блейзере компании REMAX, с блокнотом в руках и за рулем BMW 2014 года; выпуска. Она сигналит Агенту, чтобы тот присоединился к ней. После короткой поездки она вручает Агенту связку ключей с пометкой "НЕ КОПИРОВАТЬ" и указывает на крошечный, кажущийся заброшенным дом с поваленной вывеской REMAX. Внутри дома находятся небольшие тяжелые ящики, содержащие 50 000 патронов к различным маркам и моделям огнестрельного оружия, сложенные от стены к стене, все покрытые пылью.

МАРБАс: Доктор Элиас Барбас; см. стр. 146. Доктор Барбас. звонит Агенту, если с его домашнего номера телефона. Когда он привлекает их внимание, он говорит: "Хорошо?" Если они отвечают утвердительно, он произносит единственное. слово , которое Агент не может запомнить. Агент испытывает тошноту и головокружение и теряет половину своего опыта, но теперь обладает врожденным пониманием часового механизма Каркосана.Относитесь к этому как к новому навыку на уровне 35%. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного. К тому времени , как они приходят в себя и возвращаются к телефону, Барбас уже повесил трубку. Взаимодействие с неактивным часовым механизмом Каркозана, успешный бросок навыка с этим новым навыком может сделать часовой механизм инертным на некоторое время (определенное Обработчиком). Однако с "живой" док-станцией Carcosan использовать ее гораздо опаснее ; успех указывает на механическое повреждение часового механизма на 1 D4, которое обходит всю броню, но неудача указывает на то, что Агент автоматически поражается самой разрушительной атакой часового механизма.

МАРКОСИАС: Джозеб М. Лейн, латиноамериканец, 30 лет. Высокий худой мужчина в черной одежде, держащий воздушного змея, подходит к Агенту. Проходя мимо, он что-то коротко и едва слышно говорит им. Агента на мгновение парализует, когда Маркози уходит (стоимость 0/1 САН от неестественного), но их силы восстанавливаются в полном объеме и остаются там в течение 48 часов, что бы они ни делали.

МОРАКС: Дарлин Р. Пейн, белая женщина, 54 года. Странная, мрачная женщина, одетая в униформу сотрудника Walmart, подходит к Агенту, поворачивается и рассматривает мир, куря сигарету. Если с ней каким-либо образом взаимодействуют, она спрашивает: "Как долго? Один, два или три?" Если Агент отвечает на один, два или три вопроса, то в следующий раз, когда Агент вступает в бой, все вокруг него, кажется, замедляется почти до глупости на одну, две или три секунды. Они способны предпринимать действия раз в секунду, прежде чем начнется бой для кого-либо еще.

БОРМОТАНИЕ: Бенджамин Крауч, каскасианец, возраст 23. Прибывает Мурмур в сопровождении детей на роликовых коньках, дующих в казу. Он выглядит как аккуратно одетый мужчина в армейской форме с табличкой "КРАУЧ". Если его спрашивают об умершем человеке, Мурмур показывает Агенту свой iPhone и воспроизводит видео мертвого человека, когда он был жив. Если задать конкретный вопрос об умершем человеке, человек на видео, похоже, каким- то образом ответит на этот вопрос (что стоит 0/1 D4 SAN , если он беспомощен), даже если обстоятельства заставляют это

Увидев Желтый знак

Вид Желтого знака стоит 0/1 D4 SAN от беспомощности , если только Агент не провалил бросок SAN за то, что видел его раньше. Агент, который теряет САН, увидев это, получает +1 Коррупцию и вынужден делиться ею. Подробности см. в ЖЕЛТОМ ЗНАКЕ на стр. 347.

знание невозможно (что увеличивает стоимость до 1/1 D6 SAN от беспомощности).

НАБЕРИЛС: Реджинальд Наберинс, афроамериканец, возраст 56 лет. Какой-то профессиональный сотрудник правоохранительных органов напрягает мускулы и невербально ведет Агента туда, где он может сесть. Он ест бутерброд из кармана и поднимает брови на Агента, погрозив пальцем в жесте "продолжай". Он хочет знать имя. В тот момент, когда произносится имя, Набериус встает, встречает стоящий на холостом ходу автомобиль, управляемый кем-то, кого Агент не может видеть, и уезжает. Независимо от того, кого укажет Агент, он отстранен от работы, привлечен к внутреннему расследованию или отправлен в отпуск на 1 D20 + 2 дня. По истечении этого времени все возвращается в нормальное состояние.

ОРАБАС: Улан Анадо Ораб, афроамериканец, 44 года. Мужчина стоит неудобно близко в неудобном месте, таком как метро, лифт или лестница. Он кладет руки на руки Агента и потирает их вверх и вниз. Он наклоняется к левому уху Агента и говорит: "Хочешь услышать окончание?" Если Агент ответит утвердительно, Орабас подробно опишет бал-маскарад в Каркозе : см. стр. 329. Он отвечает максимум на три вопроса. Он не говорит и даже не намекает на то , чем закончится бал, что произойдет, когда придет время разоблачать, или что может случиться с тамошними Агентами.

ОРАЙС: Уокер О. Савелл, белый мужчина, возраст S1. Мужчина средних лет с длинными волосами 1970-х годов, одетый в костюм из парусины, с потрепанным портфелем. "Какой тип степени?" он шепчет, сильно шепелявя. "В какой школе?" Любая из перечисленных степеней, он открывает портфель и предъявляет диплом, оформленный на имя Агента. Это дает степень в школе с датами da, которые совпадают с историей агента. Это стоит 0/1 CAH от неестественного. Если проводится проверка биографических данных, то степень или диплом являются официальными. Что касается компьютеров, то Агент присутствовал на этом школу и получил эту степень. Это стоит 0/1d4 SAN от неестественного.

ОС: Рэндалл О. Джуэлл, белый мужчина, возраст S2.. Мужчина в форме охранника с пятнами пота под мышками выходит из-за угла и подходит к Агенту. Он говорит: "Хорошо, кто получит лечение?" Если Агент назовет ему имя, этот человек (включая Агента, который встретил демона) встретит Короля в Желтом в тот вечер в своих снах. Король не носит маски. Жертва теряет 1 D10/1 D100 CAH от неестественного. Если они ударят О CAH, они поверят, что они Король в Желтом.

ПАЙМОН: Уэсли К. Этвуд, белый мужчина, 29 лет. Паймон - бездомный, у которого, похоже , синдром Туретта, и он ищет деньги, чтобы купить бензин , чтобы "добраться домой". Его речь обычно прерывается случайными, выкрикиваемыми ругательствами и проклятиями, но он спокойно разговаривает с Агентом. Он может раскрыть один -единственный секрет, который является абсолютно правдивым, или он может предоставить Агенту "сокровище": горсть золотых украшений странной, не поддающейся идентификации марки стоимостью не менее 25 000 долларов, которые, по-видимому , долгое время подвергались воздействию стихии. Но его нужно спросить. Вскоре после этого он исчезает.

ФЕНЕКС: Шарлотта Агилар, белая женщина, 32 года. Невысокая женщина с плохим состоянием кожи несет багаж из аэропорта. Она подходит к Агенту и спрашивает: "Какой замок?" Если Агент знает о запертой двери и описывает ее ей (даже что-то такое простое, как "красная дверь" или "дверь в подвал"), она повторяет то, что говорит Агент, прищуривает глаза, кивает и уходит. В следующий раз , когда Агент окажется там, этот замок будет открыт или разблокируется, когда Агент прикоснется к нему. (Это стоит 0/1 CAH от неестественного.)

Пурсон: Стивен П. Курсон, белый мужчина, 33 года. Пурсон - неопрятный бездомный ветеран с густой светлой бородой и волосами, одетый в форму с надписью.

ПРОКЛЯТИЕ и несущий питона на плечах.
Он никогда не говорит громче шепота. Если Агент задает вопрос о Короле в желтом, например, о секретах пьесы, создании пьесы или о тех, кто пытался ее разыграть, Пурсон отвечает правдиво, мягким голосом. Это дает Агенту +3% Неестественности и +1 Выброс, хотя впоследствии они не могут точно вспомнить, что было сказано. Все, что они помнят, - это последние слова Керсона: " Тогда иди и в своей бутылке найди свою правду". Какая бы информация ни была передана Персоном, она остается с ними в мечтательный, расплывчатый образ. Обработчик может выдвинуть его вперед, чтобы направлять Агентов по желанию. РАУМ: Рита Р. Даунинг, белая женщина, возраст S1. Странная рыжеволосая женщина в мешковатой одежде с грязью на ботинках. У нее шрамы на щеках и под каждым глазом, которые кажутся преднамеренными или торжественными. Она подходит к Агенту и спрашивает: "Полное имя?" Если Агент называет вымышленное имя, она говорит: "Лиат" и уходит. Если Агент называет свое полное, истинное имя, она кивает и уходит. На следующую ночь Агента посещает Заводной Ребенок с приглашением на Маскарад в Каркозе. Смотрите образец приглашения на стр. 105.

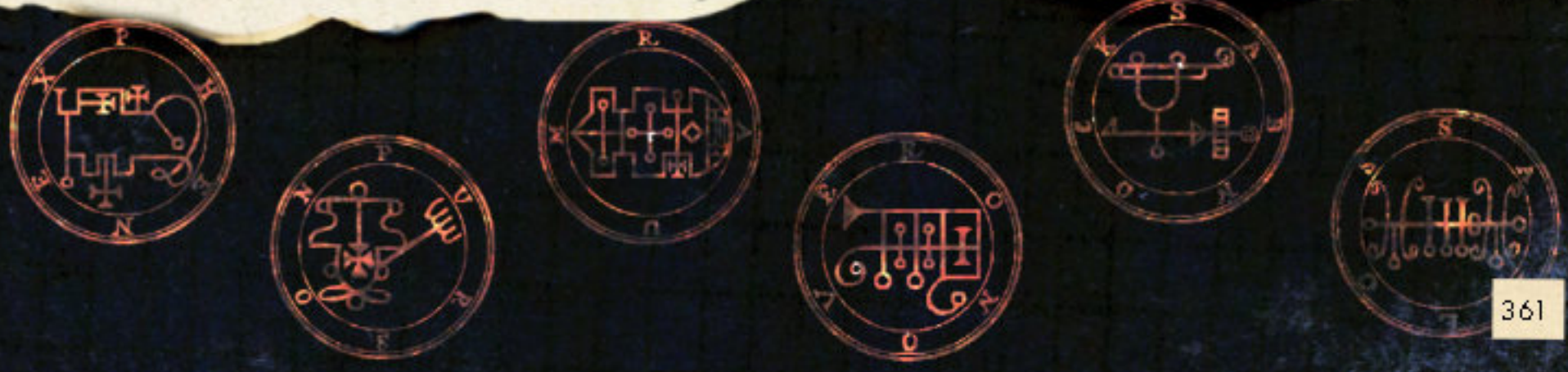
РОНОВ: Рамон Дж. Хьюитт, латиноамериканец, 41 год. Мужчина с сильной хромотой подходит к Агенту и в изнеможении опирается на его плечо. Когда он ловит затаив дыхание, он говорит: "Эль идиома?" Если Агент произносит название языка, которого он еще не знает, он мгновенно получает 20% навыков владения им. Если они уже знают это, их мастерство улучшается на 10%. Это стоит 0/1 САН от неестественного. Затем мужчина, прихрамывая, уходит, собирая в группу дюжину или более случайных прохожих, которые, казалось , не знали его. Они уходят вместе, держась за руки.

САБНОК: Гарольд Джолмсон, мужчина из Канказии, 29 лет. А пухлый мужчина разъезжает на пикапе. На заднем сиденье у него три длинных ящика с оружием. Любое оружие это могло бы поместиться в футляр для винтовки, у него есть, и он отдает Агенту, если они попросят. Это оружие не имеет серийных номеров и не числится в реестре. "Боеприпасы не включены , дружище", - говорит он, прежде чем выйти.

Продавец: Стивен С. Пирсон, белый мужчина, 43 года. Агент натыкается на книжного человека в "КРУТОМ, Футболка с надписью "ЛЮК", курящий трубку. Он спрашивает: "Ты мне звонишь, чувак?" Если Агент упоминает какого-либо человека, либо отношения Агента с этим человеком резко улучшаются (отражается бонусом + 20% ко всем взаимодействиям с ними в социальных навыках), либо их связь с этим человеком мгновенно увеличивается на 2D4 (это может увеличиться по сравнению с максимумом СНА), либо они получают связь с этим человек, равный половине ЧА агента. Эта магия передается человеком, когда он быстро шепчет Агенту на каком-то неизвестном иностранном языке. Затем он уходит. То, что было сказано, невозможно вспомнить.

САМИГИНА: норвежка Эстер Санигина; см. стр. 242. Агенту звонят с домашнего номера Эстер Самигиной. "Я могу рассказать вам, как они умерли", - произносит она очень четко, как будто ей подсказывают. Если Агент называет какое-либо имя кого-либо, кто умер, она отвечает с указанием причины, местоположения, даты и времени смерти. Это работает даже с теми, чье местонахождение неизвестно. Как только это будет подтверждено, это будет стоить 0/1 San от неестественного. Затем она вешает трубку.

ВИДЯЩИЙ: Смотрите ПРИМЕР: ВНУТРИ СПУТНИКОВОГО ТЕЛЕФОНА на стр. 150. 1 если у агентов есть спутниковый телефон Видящего, когда они звонят демону-видящему, телефон внезапно звонит. Голос на другом конце провода выполняет все действия в обычном режиме, согласно описанию. Если у Агентов нет спутникового телефона или они его уничтожили, они находят идентичный спутниковый телефон в мусорном баке или выброшенный на улице. Он работает нормально.



ШАКС: Рэтси Б. Шакс, женщина из Кокази, 28 лет. Материнский тип толкает двойную коляску, одетую в спандекс и держащую быстрый, почти бегущий темп. Проходя мимо Агента, она говорит: "Пошли", - и продолжает быстро идти. Она говорит: "Только один, хорошо?" Владелец следующего имени, которое Агент называет демону, становится немым на 1D2044 дня. Это стоит 1/1 D6 SAN от беспомощности для цели и 0/1 D4 SAN от неестественности для оператора.

Ситри: Офелия Ситри; см. стр. 243. Агент получает телефонный звонок от Офелии Ситри из Лас-Вегаса, с ее домашнего номера. Она звучит рассеянно и хочет поскорее закончить телефонный разговор. Если Ситри скажет: "Готово!" - и повесит трубку. Если имя было Связью, Агент получает +2 с этой Связью (до нормального максимума CHA), поскольку все неприязненные чувства, которые Связь может испытывать к Агенту, похоже, исчезают. Если бы это имя было знакомым, это могло бы быть теперь они испытывают сексуальное влечение к Агенту, и все броски CHAx5 и навыков, пытающиеся завоевать их расположение, составляют +40%.

СТОЛАС: Джесси Клинглер, белый мужчина, возраст S9. Столас - пожилой мужчина в ветровке с короной из картонной доски из какого-то ресторана быстрого питания. Он приветствует Агента по его настоящему имени и вручает ему бритвенный набор из внутреннего кармана куртки. В наборе есть флакон с живым Золотым жуком и десятью стручками дыни (см. ЗОЛОТОЙ ЖУК на стр. 346 и МЕЛОНИЯ на стр. 345). Затем Столас убегает, исчезая за первым же поворотом, который он поворачивает.

ВАЛАК: Натали Валак, белая женщина, 2,3 года. Красивая, улыбающаяся женщина подходит к Агенту, гладит их по плечам, проводит руками вверх и вниз по рукам, смеется, а затем уходит. В следующий раз , когда Агент вступает в рукопашный бой, его противник внезапно в ужасе отшатывается, теряя 1 D6 ходов действий и предоставляя всем противникам +40% к атакам в течение этого времени. Этот противник, похоже , сражается с невидимыми змеями. Видеть это стоит 0/1 CAH от неестественного.

ВАЛЕФАР: Рональд Вальверде, белый мужчина, 2,5 года. Валефар - водитель Uber с избыточным весом, вечно думающий о своем телефоне. Он подвозит Агента, провожая их мимо мест, богатых властью Короля в Желтом, таких как дома медсестры Самигины и доктора Барбаса, отель "Боксер " и дом в Общежитии. На каждом он небрежно говорит о том, что может быть найдено внутри. Если его спросят, он также до мельчайших деталей знает, что можно найти в комнате Агента. Это стоит 0/1 CAH от неестественного.

ВАПЛА: Майкл Вапела, афроамериканец, 31 год. Вапула - шатающийся пьяный гость на свадьбе. Он весь улыбается и смеется, и очень откровенен с Агентом. Он является экспертом по механике и понимает все, что касается даже причудливых механических творений доктора Барбаса. Если его спросят, он может поделиться этими знаниями, начертив символ на правой руке Агента. Это дает им возможность отключить потустороннее механическое создание (например , Заводного Младенца, Льва или Писца) на 1D6 + 2 минуты прикосновением. Бросок навыка не требуется, просто бросок DEXx5 для установления контакта. Когда эта способность используется, Агент просто знает, как это сделать в любое время. Каждое использование стоит 1/1 D4 SAN от неестественного.

ВАССАГО: Эмили Вассаго, белая девочка, 12 лет. Школьницу в униформе Baccaro находят сидящей на улице. Она читает учебник всемирной истории, озаглавленный "О человеческих потребностях". Кажется , это обычная книга. Если ее спрашивают о конкретном событии, она показывает Агенту запись об этом в книге, независимо от того, насколько несущественным или секретным это может показаться, и даже если это произойдет в будущем. Она позволяет им прочитать ее , но не дает им книгу. Это либо придает

знание того, что произошло на этом мероприятии (если в прошлом), или дает +20% ко всем броскам, сделанным Агентом, если они будут на этом мероприятии в будущем. Если кто-нибудь попытается взять книгу, Вассаго закричит, привлекая зевак. Если книгу каким-то образом возьмут, то при просмотре на каждой странице будут только слова: Страшно снова и снова попадать в руки живого Бога.

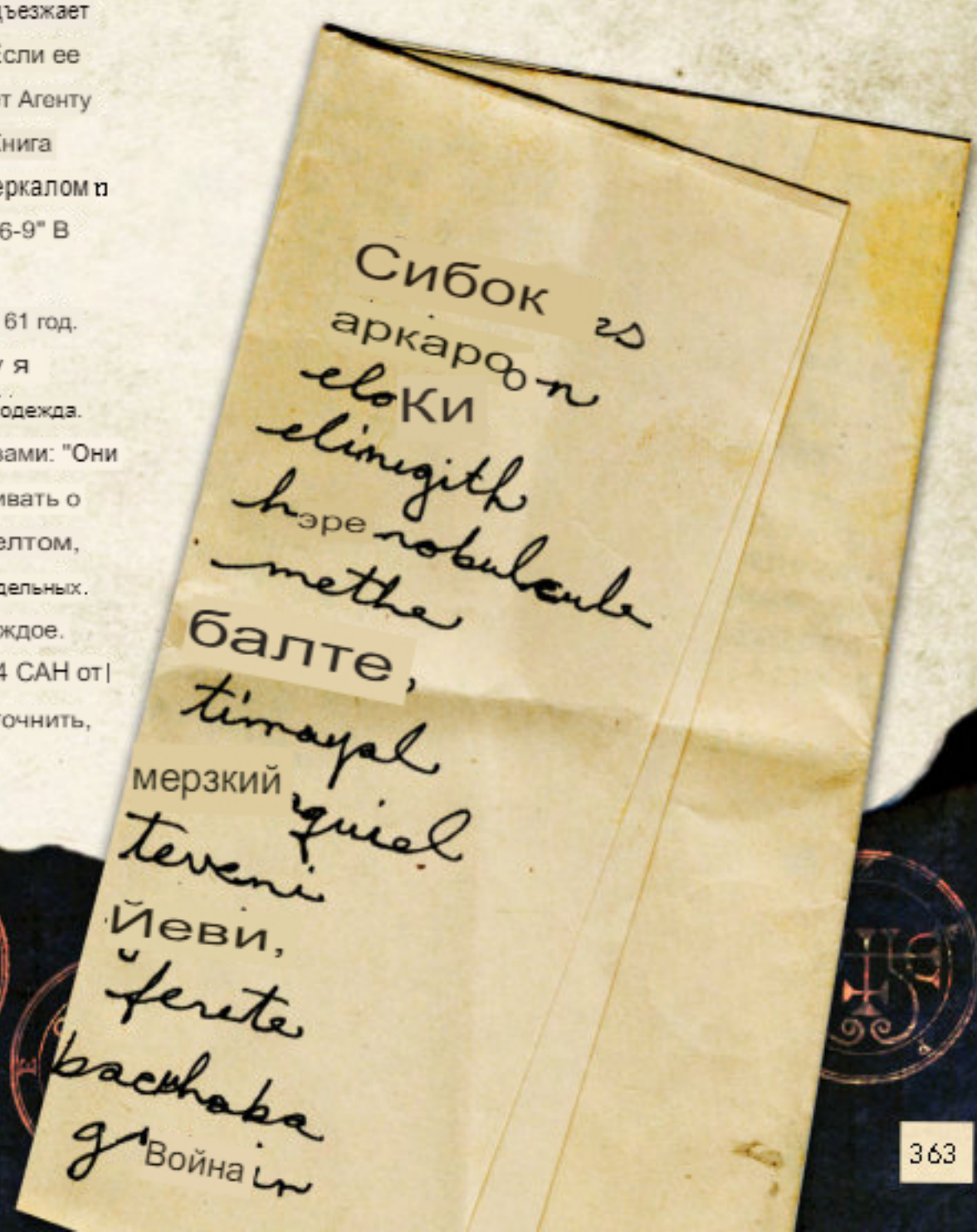
Вепар: Карен Макдональд, белая женщина, 19 лет. Вепар - блондинка из женского общества, которая водит джип с установленной на нем доской для серфинга. Она отправляется "заниматься серфингом», даже если это место находится далеко от океана. Она спрашивает у Агента имя. Если ей дают имя, она говорит, "Конечно", - и уезжает. Тот, кого назовет Агент , заболевает болезнью со скоростью трех дней, штраф за проверку на мошенничество составляет -40%, а урон составляет 1 D6+1. Это проявляется в виде лихорадки, головных болей и гноящихся ран по всему телу, Количество жертв уменьшается до 1 или 2 HP страдает постоянной слепотой.

ВИНЕЯ: Мэри Рон, испаноязычная женщина, 39 лет. Винея - скейт-панк, все еще катается на скейтборде. Она подъезжает к Агенту и спрашивает: "Что я здесь делаю?" Если ее спрашивают о каком-либо предмете, она сообщает Агенту его точное местоположение и расположение: "Книга находится в настенном сейфе", например, "за зеркалом в спальне на 5557 Terrace Lake Drive. Код 6-6-6-9" В противном случае она в раздражении отваливает. Имя: Мишель Банистер, белая женщина, 61 год.

Вуаль - пожилая дама с вопросом: "Могу я поговорить с вашим менеджером?" стрижка и дорогая одежда. Она подходит к Агенту и начинает разговор словами: "Они сказали мне сказать вам - вы не можете спрашивать о книге". На любую тему, кроме Короля в желтом, она отвечает правдиво, даже о будущих событиях, в отдельных. предложениях длиной не более девяти слов каждое. Обнаружение правды в ее словах стоит 0/1 D4 CAH от беспомощности. Когда его просят что-либо уточнить, она улыбается и говорит: "Понятия не имею, извини". После трех вопросов она уходит.

ЗАГАН: Ле Тхи Мынг Кинь, вьетнамская американская девушка, возраст 15 лет. Молодая женщина, которая выглядит так, как будто она на она идет в старшую школу с тяжелым рюкзаком: , который позвякивает при ходьбе. Заган подходит ближе и молча стоит, разглядывая Агента. Если Агент спросит, что в пакете, она отдаст его. Внутри находятся 400 медных, серебряных и золотых монет разных культур и времен, некоторые невероятно древние, большинство из которых соединены ржавчиной и грязью в большой кусок. В правильном руки, общая сумма составляет, возможно, 15 000 долларов.

ЗЕПАР: Джек Торрес, латиноамериканец, 18 лет. Агент встречает парня из клуба, идущего ночью домой, одетого в красочный ПВХ-кожзам и фиолетовый цилиндр. Если его спрашивают о человеке, он сообщает Агенту секрет, который дает следующему социальному броску против этой конкретной цели бонус +40%. В противном случае ребенок поднимает руки с ухмылкой, как бы показывая, что сдается, но никогда не замедляется.



Индекс

Номер страницы, выделенный жирным шрифтом, является основной записью для персонажа, места или тома или содержит статистику игры для него.

100 лет смерти: 17-й век в Англии 37
Ааман/Рональд Аамон Льюис 352
Абрахам Мастиф См. Собака , Книги 38, 40
Признанные короли 123
Адамс, Фрэнсис Уильям Халбрейк 107
Агарес/Эллен Мартинес 352
Агилар, Шарлатан См. Фенекс
Ахмед I, Султан 37 , 352
Альдебаран 25, 335
Альдонес 162, 328, 330
Алиса в Стране чудес 129
Аллард, Эдуард 34, 291
Аллокер/Бриттани Р. Аласер 352
Аласер, Бретань Р. См. Аллaсер
Амбразура 2, 87, 34, 207, 219, 315, 321, 322, 323, 326, 328, 330, 341, 350
"Амбрасе" (шарт старый) 341
Амдусиас/Ричард Хуст 352-353
Андрас/Саша Андрас 353
Андрас, Саша См. Андрас
Андреальфус/Джеральдина В. Каллада 353
Андрамалиус/Десманд Стюарт 353
Анирак 315
сообщение на автоответчике, Кармен Вагнер 91 год
Антанин, Даминик 34
Антануччи, Гида "Чарли" 289, 293, 294, 298
Апалогия Седес 110
Архитектурные причуды Средневековой Европы 32, 34, 35
Архитекторы, Джинны и Умственные способности 38, 43, 44, 73
Задница Гоетия 56, 72, 80, 137, 150, 152, 158, 159, 160, 162, 163, 180, 182, 183, 188, 209, 220, 233, 268, 274, 350, 351 АРТЛАЙФ 52, 54, 72, 74, 85, 102, 112, стопятнадцать, 118, 119, 274
Дневник Асы Дарибанди 44, 45, 46, 47, 48
Асмадайикил Кулстан 159, 353
Астарат/Кевин Маллиган 353
Больница штата Атаскадера, 59 Атваад, Уэсли К. См. Paiman
Aetomata в истории технологии 35
Авнасиясон Г. Оглсби 353
Бейл См. Тимати Бейл
Баэль, Тимоти/Король Баэль/Баэль 34, 52, 8D, 101, 123, 159, 182, 183, 217, 218, 219- 220, 225, 226, 227, 228, 229, 231, 236, 244, 245, 260, 268, 273, 323, 350, 354
Балам/Ханаи Сайва 354
Балдахиенсис 110
Перила, Мишель Дж. См. Вуаль
Барбас, доктор Элиас/Агент Эксетер/Марбас 46, 50, 60, 61, 63, 72, 82, 124, 131, 135, 139, 140–141, 142, 143, 144, 145, 146–165, 166, 184, 187, 188, 193, 206, 208, 209, 212, 213, 220, 232, 236–237, 241, 248, 249, 250, 268, 269, 271, 274, 294, 320, 321, 323, 326, 350, 359, 362
Барбатас/Дэвид Л. Маррис 354
Барре, Анеате 314
Барре, Бесар 314
Барре, Лемарк 314
Батин/Мария Дж. Страница 354
Бедвелл, Бетани 36
Белет/Джесси Биллет 354-355
Велиал 355
Бельфлер Хауз 44,46, 47, 48, 95, 303
Больница Бельвю 28, 49, 50, 240
Береланенсис 110
Берит/Чарльз К. Вернер 355
Биффран, Ангел Си Бифранс Бифранский Ангел Биффран 356
Билабасс, Рей 146
Биллет, Джесси Си Белет
Битру 159, 243
Черный ветер 34, 312, 317, 318, 319
Блейшвейц, Мантгамери 46
Блейн, Элейн 46, 47, 48
Блаам, Бина 114.
Блаам, доктор Марвин/Агент Маркус 51, 67, 69-70, 108, 114-115
Бла-бла, Пэтти 114
Блаам, Тамас 114
Блаам-Фитцхью, Эмили 114
Блаамберг, Стюарт
37 Книга песка 162
Книга тайн См. Libro Секреторен Манифеста
Баакшап 24, 78, 115, 118, 122-127 , 130–131, 163, 165, 273, 290, 333
Баржи, Жарг Луис 91, 162
Ритуал без амбара 82
Батис/Рики Б. Вогеле 356
Битва, Сол 13, 34, 76, 77, 101, 104, 110, 111, 115, 116, 118, 131, 139, 160, 168, 179, 188, 198, 205, 215, 222, 225, 226, 229, 238, 240, 245, 260, 263, 269, 271, 272, 273, 274, 281, 286, 291, 298, 299, 300, 302, 303, 329, 331, 333, 334, 341, 342, 343–344, 353, 361
Баксер Хейтел 61, 161, 164, 179, 248, 362
залив, Галден 169, 172
Мальчик И Его Сын 58, 59
Брэтан, Эмиль 34
Брандис, Чарльз М. 169
Брайс, Ричард 178
"Браадалбин" (шарт старый) 340, 343, 345
Бродалбин, Хатель 2, 3, 13, 24, 41, 43, 44, 46, 51, 59, 71, 73, 76, 77, 78, 97, 100, 101, 115, 118, 134, 193, 194, 205, 215, 221, 222, 232, 233, 240, 243, 254, 255, 258, 263, 265, 268, 272, 273, 274, 275, 277, 280, 281, 282, 284, 286–303, 309, 324, 350
Браадальбин, Хатель, фата 72 , Братерхаад из Даарса 41, 43
Браун, Женева/Агент Венера 61, 62, 261
Бузн/Андре Эмбуер 355
Банди, Расали 167
Бунэ/Карлос Овертан 356
Бурбах, Рональд 51, 107, 108, 109, 275
Кабрера, Дэвид Дж. 32
Каладетт, Эллен 52
Калхун, Элизабет Т. 35
Камилла 26, 42, 49, 146, 246, 256, 304, 328, 330
Камия/Аллан Б. Уильямс 356
Каркоса 3, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 24, 26, 29, 30, 36, 60, 61, 67, 72, 78, 82, 94, 97, 103, 112, 115, 122, 131, 135, 156, 164, 172, 198–199, 207, 216, 219, 220, 221, 222, 223, 226, 235, 236, 237, 241, 243, 244, 248, 255, 258, 259, 260, 262, 268, 273, 274, 275, 279, 281, 286, 292, 301, 302, 303, 304, 308, 309, 312, 313, 317, 318, 319, 324, 327, 329, 333, 334, 335, 338, 339, 340, 341, 343, 345, 346, 348, 352, 361
Карделла, Синтия У. См. Элигас
Кардифф, Уэльс 36
Карла 286
Кармэн, Блисс 80, 139
Кэрролл, Льюис 129
Картер, Антония Склара 107, 239
Картер, Эйлин, 107 лет
Картер, Эрик К. 51, 107, 108, 109, 239, 275
Карун, Разгневанный 50, 54, 55, 85, 86, 89-91, 115, 193, 239
Карвер, Дебра 41, 47, 104, 222, 268
Казимир-Перье, Жан 40
Кассильда 26,49, 64, 146, 225, 246, 256, 304, 328, 330, 348
Кастень, Анри де Кальвадос 102, 103, 104, 111, 115–116, 207, 294

Кастень, Хилдред де Кальвадас 78, 94, 104, 115, 326–327
Кастень, (сабель 283
Кастень, Лу 266-267
Чемберс, Раберт У. 10, 22, 339
Семья Шастень 32, 158
Шастень, Август 32, 33, 34, 94, 102, 123, 290, 291, 350
Частень/Кастень, Габриэль 32, 33, 34, 35, 79, 85, 94, 97, 98, 101, 102, 106, 290–291, 323, 350
Частень, Лауиз 32, 33, 34
Частень, Мишель 32, 33, 34, 237
Чито де Партес См. Мансиан из Даарса
Херувим 63, 159, 208, 212, 213, 237
Честер, капитан К. Гамильтон 267
Шевен, Тейяр 38,40-е
Чудо 20-го века
Ценцерия 46, 47,
48 Плащ истины 188, 189, 199, 242, 243, 342
дитя Клакварка 13, 104, 105, 106, 134, 233, 263, 265, 321, 322, 338, 350, 361, 363
Фабрика Клакварка, 156, 320-324
Поле битвы Клакварка 271-272
230 Клоун 48, 69, 88, 101, 102, 125, 228, 229, 230, 231, 252, 287
Каллада, Джеральдина У. См. Андреальфус
Калвелл, Фредерик 51, 275, 276
Какеликаты 207
маска Кокеликата 167, 343
Каррелл, Виктор 28, 57, 58, 293 Кастик, Венди 188, 189
каттан-леденец раам 225-226
Кулстан, Кайл См.
Асмадей Красель/Мигель А. Крэкелл
356 Крэкелл, Мигель А. См. Крэкелл
Крауч, Бенджамин См. Мурмур
Ктулху 29, 339
Курсан, Стивен П. См. Курсан
дайманян 82, 147, 237
Даллан, доктор Ричард/Фарас 5D, 52, 54, 60, 63, 82, 1D5, 135, 143, 145, 147, 149, 152, 159, 164, 172, 174, 178, 184, 185, 187, 206, 216, 217, 220, 221, 223, 224, 237-238, 242, 249, 250, 262, 283, тристапятьдесятсемь
Дэниелс, Юджин М. 283
Данталион/Джеймс Данталион
356-357 Данталион, Джеймс См.
Дарибанди, Адриен 40, 41, 42, 43, 292
Дарибанди, Аса 38, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 51, 52, 57, 71, 73, 74, 90, 95, 97, 104, 111, 115, 119, 122, 124, 168, 219, 221, 232, 263, 292, 294, 296, 298, 299, 302, 303, 323, 329 B4, 16a, 17B, 2016
Дарибонди, Мириам 38, 41, 44, 51, 292
Дариус, Фредерик
238-239 Тьма по углам 38, 41, 43, 44, 73
Докин, Майкл 62, 141, 143
Де Претигиис Демонсем 350
де Сен-Мартен, Луи-Клод 34
De Vermis Mysteriis 25
Декарабия/Милдред Декарабия 357
Декарабия, Милдред См. Декарабия
Декрейг, Lan E 19, 21, 37, 41, 42, 43, 44, 46, 56, 105, 232, 232, 281, фа, 20
Ди, Ян 36, 346
Дельта Грин 12, 13, 25, 26, 31, 32, 44, 47, 48, 49, 50, 52, 54, 56, 57, 58, 60, 63, 66, 67, 82, 91, 107, 108, 112, 114, 134, 135, 146, 147, 160, 164, 165, 166, 172, 173, 175, 177, 178, 182, 184, 185, 207, 208, 211, 215, 217, 222, 235, 237, 240, 249, 250, 258, 262, 263, 264, 265, 270, 271, 282, 306, 328, 349
Дельта Грин: Преступники 29, 30, 57, 113
Дельта Грин: Программа 113 Дельта
Грин бандиты 238 Дельта
Грин почтовая команда 262, 265, 270, 273, 282–283
DemanWeb101.cam 80
Файлов Deuxième Bureau 26, 27, 40, 41,
349 файлов Deuxième Bureau 26, 27, 38, 40, 41, 47, 48, 60, 61, 113, 119, 222, 249, 250, 349–350
Девон, Майкл 178, 179, 187
Мастер Деви 38, 41, 43, 44, 71, 73, 78
Деварас, Питер 45, 89
Диасса, Кэл 146
Диас, Эдуарда 139, 140, 145
Дидеску 328
Диджованни, Майк 119
собака/Абрахам мастиф 46, 79, 86, 101, 116, 117, 167
Дарчестер Хауз 5, 13, 31, 44, 48, 52, 54, 56, 59, 60, 63, 88, 100, 112, 115, 118, 119, 134, 135, 143, 146, 152, 161, 166, 173–187, 199, 202, 203, 207, 208, 209, 215–227, 228, 235, 237, 238, 239, 240, 242, 243, 244, 248, 250, 258, 259, 262, 265, 268, 270, 273, 275, 279, 298, 302, 303, 309, 332, 333, 354, 358, 362
Даунинг, Рита Р. См. Раум
драган 69, 88, 221, 228, 229
Сновидение о непрерывном движении
35 окно сновидения 61, 62, 220, 254, 288
Спящий человек 125-126
Библиотека мечтателя 106, 126, 239 Грин,
Розыгрыш Раам 97, 296, 302
Дубранвик, Эдвард/мистер Эд 217, 218, 227, 239–240, 332
Дюшезе, Габриэле 43
Данбар, Мика 209, 210
Дандас, Эван 274
Дусенберри, Питер 267
Элигас/Синтия В. Карделла 357
Элиат, Т. С. 145
Елизавета I, королева 36
Эллис, Брюстер 41
Эмбуер, Андре, Смотри, Как Буер
Встречается с Граупом 60, 73, 189, 191, 78 192, 202–207, 218, 227, 243, 250, 264, 273, 321
продавец энциклопедий 79, 85, 92, 98, 100, 101, 102, 103
Англо-Тайтессианский словарь 94, 95 Эскриба См. Писца
Интернет-магазин
165 Фэрфилд, Реджинальд 114
Фарринер, Тамас
, Фицрей, Эмелин Э. 46, 47, 48, 92, 95, 142, 193, 237, 292
Фицрей, Марк 95, 142
Фицрей, доктор Тамас 95
Флаурас/Табита К. Флаурас 357
Флаурас, Табита К. См. Флаурас
Флэри, Дениз 283
Фейсалан Виктар Ф. Гранде 357
Фалаи, Тамас 274
Фарас См. д-ра Ричарда Даллана
Фарнеус Ярдли Грант 357
Величайшие достижения Франции 32,
33 Друг, доктор Максима 28, 50, 101, 151, 216, 217, 218, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 239, 240, 332
Фуллер, Лиланд А. 46, 222, 27418
Фуркас/Лауис Ф. Гаван 357
Фурфур/Шерил У. Хантер 357-358
Опбу/Лили Г. Стенли 358
Галерея теней 320, 321, 325-327 Крупные
гангстеры, головорезы и Джолиет: История
46 Гарет-Вэнс, Кларис 183, 221
Гаван, Лауис Ф. См. Фуркас
Гей, доктор Уильям
47 Гевалтер, Даминик 239
Джураданда, Аннамари 116
Джураданда, Грэм 49, 55, 67, 116-117
Джураданда, Джерри
116 Гласия/Дина Р. Тейлар 358
Галдящий Жук 106, 150, 179, 208, 222, 268, 299, 323, 346, 362
Львиная стража Галдена См. дворцовая стража
Галдберг, Руб 31
Гранде, Виктар Ф. См. Фейсалар
Грант, Ярдли См. Фарнеус
Великий Огонь аф Ландан
37 Великих Древних 25, 339
Грин, Джан 170, 177
Гринбрайер, Деван 52, 53, 150, 224, 244
Грир, Лауиса 274
Гремари/Лилиан У. Ричардс 358
Греннет, доктор Элайз 58, 59 Грессер, Дентан и Эверли 188-189, 202
Грейгау, Себастьян 238-239
Гриффит, Вирджил У. 51, 107, 108, 275, 281
Кримовисем Версем 350
Гисан См. Эд Милер Вист

Гизан, Эд Милер См. Эд Милер Вист
Хаагенти Тина Кайзер 358
Хейл, Альберт 51
Хали, Озеро 25, 26, 126, 255, 306, 307, 308, 309, 310, 320
Хардрик, Рубен 160, 211, 240-241
Харрис, Дарэти 293, 294, 299
Харрис, Эмили 209-210
Хастур 25, 26, 339, 348, 349
Призраки Хиль Хауса 2 Ее
Серая песня 26, 50, 91, 237, 238, 275, 276, 280, 349
Хьюитт, Раман Дж. См. Ранаве
Скрытая история оккультизма
Традиция 33, 34, 35
История Нью-Йоркской мафии 47
История российско-германской гегемонии, 1917–1921 94
Хабамак 32
Хоуи, Доктор Джеймс М. 33, 34, 35
Лошадь По Градусам 94
Хоу, Т. 146
Дом манекенов 270, 271
Хуан Джен Видит Кимариса
Хантера, Шерил У. Видит Фурфура
Хуста, Ричарда Видит Амдусиаса
Хастан, Гейл 179, 184
Гиады 162
Гигромантея 34, 35, 104, 220, 350
Лисеминизм во Франции 34
Императорская династия Америки 73, 102, 103, 104, 115, 219, 221, 349, 350
Учреждение Сен-Мало-Ла-Провиденс 33
[пас/Крейг К. [рas 358-359 Ipas,
Крейг К. Смотрите Ipas
Иверс, Джеймс Л. 36, 37
"Бармаглот" (paem) 128, 129
Джексан, Бретт См. Цель
Джексан, Ширли 2
Джеймс I, король 37
Лестница Иакова 10
Джуэлл, Рэндалл О. См.
Осе Яханссон, д-р Питер 38, 43, 44, 73
Янсан, Харальд См. Сабнок:
Ясоум, Авент 32, 33
Каратехия 48
Кейс, Наррис, Ингаллс и Грант 181, 265, 266, 273
Кимарис/Хуан Джен 359
король в желтом (сущность) 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 24, 25, 28, 29, 30, 31, 38, 42, 43, 47, 55, 57, 58, 59, 60, 63, 70, 72, 82, 84, 88, 95, 98, 104, 112, 113, 115, 116, 118, 131, 134, 135, 146, 147, 149, 151, 166, 168, 175, 178, 180, 186, 187, 188, 191, 199, 201, 202, 206, 208, 209, 216, 218, 219, 224, 226, 229, 232, 235, 236, 239, 240, 242, 244, 248, 250, 253, 255, 258, 259, 260, 261, 263, 265, 268, 272, 273, 274, 275, 280, 281, 282, 287, 291, 295, 296, 300, 301, 302, 303, 304, 306, 308, 309, 315, 321, 323, 324, 327, 329, 331, 332, 334, 338, 339–340, 346, 348, 349, 350, 351, 360, 362, 363
Король желтый (коллекция) 10
Король в желтом (игра) 3, 8, 11, 14, 15, 18, 19, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 32, 37, 45, 47, 49, 50, 54, 57, 58, 60, 61, 64, 67, 69, 70, 88, 90, 92, 93, 95, 112, 113, 119, 120, 122, 123, 124, 126, 127, 130, 131, 359 132, 135, 145, 146, 148, 162, 163, 164, 165, 166, 168, 193, 198, 205, 216, 217, 219, 222, 225, 226, 229, 236, 237, 240, 245, 246, 249, 252, 256, 258, 259, 261, 264, 275, 284, 304, 327, 329, 331, 332, 336, 339, 340, 348–350, 361
Киркланд, Симан 57
Кисер, Тина Зее Хаагенти
ПОЦЕЛУЙ ЭМ 57
Кларк 315
Клинглер, Джесси Зее Сталас
Лаболас, Марк 47
Лаболас, Раувин Г. 47, 48, 219, 293
Лам, Лауис 106, 126, 239
Лейн, Джасеф М. См.
Маркасиас Лангфард, Дэвид 5Д. 53, 100, 777, 239
Лангфард, лан 55
Ле Тхи Монг Кинх См. Заган
Лечанс, Синтия 48, 72, 74, 1027
Лечанс, Дэмиен 48, 74
Легенды Великих озер 32
Лежар/Шерри Лежаре
359 Лежаре, Шерри См.
Лежаре Лемегетон См. Малый ключ Соломона
Леао См. Лиан
Малый ключ Соломона 110, 159
Левинсан, Сандра 67, 69
Льюис, Ранальд Ааман См. Ааман
Библиотека (217, 221, 223, 224, 242, 333
Либио Сецветовстт манифест Книга
Сецветов 19, 28, 43, 45, 56, 122, 252, 348
Барбатас Жизнь и времена Ди Ди
157 Лиан 60, 76, 142, 154, 158, 162, 213, 241–242, 363
Линц, Джейси 43, 104, 117, 233, 255, 260, 274, 300, 301, 330–331, 333, 334
маленький даанте Красный Даар, 10, 62, 124, 131, 154, 163, 223,
361 Ласетт, Элмер 44, 46, 104, 266, 287, 288, 289, 293, 296, 298, 303
Лазетт, Джульетта 46, 266, 303
Потерянный максимум 10
Лавкрафт, Х. П. 13, 339
Лундин, Чарльз 38, 48, 71, 167, 168
Лундин, Ева 166, 167, 168
Лундин, Генри М. 42, 44, 46, 48, 71, 73, 104, 116, 166, 168, 191, 219, 227
Лундин Хаузе 45, 46, 49, 50, 117, 168, 237, 238
Мак, Лайла 146
здание Макаллистара 11, 24, 28, 44, 45, 46, 48, 49, 50, 52, 54, 55, 65, 69, 70-97, 100, 102, 112, 115, 116, 117, 118, 131, 135, 139, 165, 166, 167, 175, 184, 193, 216, 222, 227, 235, 237, 238, 239, 240, 244, 272, 274, 302, 303, 309, 323, 324
Малек, Питер 239
Мальфас, Увидимся с Патрисией Максуэйн
Мальтиус, Мари Дж. См. Мальтус
Мальтус/Мари Дж. Мальтиус
мансийский аф Даарс 32, 48, 220, 349
Мануэль, Артур 55, 86, 283
Мануэль, Элейн 53, 86, 283
Мануэль, Тамас 52, 54, 75, 85–88, 94, 117
Марбас См. д-ра Элиаса Барбаса
МарчасиасидЖасефа М. Лейна 360
марионеток 340-341
Мартинес, Эллен См. Агарес
Мэтьюз, Генри 267
Мэтьюз, Келвин М. 283 Манд
Отправляется под залог в маске 94
Мазель, Лауиз 239
Макдональд, Карен Зее Вепар
Маккендрикс, Кристи 239
МакСвейн, Патриция/Мальфас 233, 359
Медоуз, Эдгар 58, 59
медальон, Бранзе 87, 321
Мелания 104, 179, 222, 243, 268, 323, 345, 346, 362
психическое заболевание 12
Умственная отсталость На рабочем месте и за его пределами 52, 53, 150, 224, 244
Мессина, доктор Патрик
38 mi-ga 339
Пропавший Раам 24, 131, 179, 220, 232, 244, 248–255, 275, 288, 324
Махоганы 32
Манаган, Кавент 38, 41, 43, 44, 73
Маракс/Дарлин Р. Пейн 360
Маррис, Дэвид Л. См.
36 Марриса, Руби. 155,
Мейсби, Эммет 23, 26, 27, 43, 48, 49, 50, 55, 60, 61, 86, 104, 117, 124, 156, 208, 222, 249, 268, 269, 294, 321, 328, 334, 349
Маллиган, Кевин См. Астарат
Мурмун / Бенджамин Крауч 360
"Моя Великая война - 85
Тайны 17-го центра 36
Набериус/Реджинальд Набериус
360 Набериус, Реджинальд См. Набериус
Накталька 328, 330, 336
NBC 26, 323
Некрономикон 25, 124, 349
Нельсон, Канстанция 266-267
Нью-Йорк Пост 56, 68, 69
Ночные этажи (пьеса) 79, 87, 90, 97, 323
ночные огни (место) 11, 31, 55, 66-119, 131, 184, 244, 274, 333

ночное воинство 24, 28, 29, 30, 44, 56, 58, 59, 60, 61, 67, 72, 78, 82, 88, 97, 98, 104, 111, 115, 118, 122, 123, 125, 131, 134, 146, 147, 148, 175, 186, 194, 199, 207, 208, 215, 216, 218, 219, 221, 222, 223, 224, 226, 227, 228, 233, 235, 240, 244, 258, 261, 262, 268, 269, 271, 281, 286, 287, 302, 332, 333, 341, 342, 343, 345, 346
ночные летуны 311, 335
Ночное море 89, 193 Конфигурация Пляжа 10
ОА 10
Символы, коды и шифры во Франции 34
Увлекательная история Лондона - Товон 38
Оглсби, Джейсон Дж. См. Avnas
Операция АКТИВНАЯ СТАТИЧЕСКАЯ 28, 57, 58, 276 Операция АЛИСА 28, 52, 56, 67 Операция СДЕЛКА 107
Операция ЗАТЕМНЕНИЕ 107 Операция БРИЗ 107
Операция "БРИСТОЛЬ" 26, 3, 50, 51, 91, 107, 275, 276
Операция "БОЛЬШАЯ ЛЕСТНИЦА" 107 Операция "ИНДИЙСКАЯ ЛУНА" 56, 63, 82, 140, 142-148 , 165
Операция "ПОТЕРЯННЫЙ УИКЕНД" 52 Операция "ЛУНА" 26, 28, 49, 107, 222
Операция "БЕЗУМИЕ" 107
Операция "МАДЖЕСТИК" 107
Операция МИЛОСЕРДИЕ 61, 165, 166, 235 Операция ЮЖНОЕ гостеприимство 107
Операция НЕПЬЮЩИЙ 107
Операция ЗИМА 107
Ораб, Улан-Ананда См. Орабас
Ораб/Улан-Анада Ораб 360
Орайс/Уокер О. Савелл 360
Оррери 320, 322:
Ортис, Элизабет 38, 41, 43, 44, 73
Осе/Рэндалл О. Джузлл 360
Овертан, Карлас См. Бунэ
Паджетт, Б. 280
Пейдж, Мария Дж. См. Батин
Пайлатте, Ян 183, 221
Пейман/Уэсли К. Atwaad 360-361
Дворец Каркасы/fhill 13, 94, 10s, 156, 219, 221, 261, 306, 308, 312, 313, 315, 316, 317, 318, 320, 321, 327, 328, 331, 333, 344, 346, 352
дворцовая стража 327, 330, 335 Бумажный тигр 224, 242,
300 патцу 125, 205, 220, 227, 228, 233, 298, 332
Паумахия 110
Пейн, Дарлин Р. См. Моракс
Пирсан, Стивен С. См. Салеас
Личные дневники Лона Ф. Декрейга 41, 42, 43
призрачная истина 24, 92, 146, 162, 202, 225, 260
Призрачный Соерх 59, 61, 193, 195
Фантомный альбом для вырезок 349
Фенекс / Шарлатан Алилар 361
Сердце Фила и Сердце Хепса 42, 102
Телевизионный театр Филка 26, 49, 323, 348
фейн, спутник 82, 145, 149, 150, 165, 177, 248, 25D, 251, 255, 268, 323, 362 (264
Пласлад, Ким 146
Плата 147
Пухлый Маленький Богатый Мальчик Убивает 58, 59
Папочки Видят, Как Какелики Прошли
Мимо, Лауис 52, 54, 85, 89, 95-97, 117-118, 296
предварительное обращение к Праймуматану 35, 159, 182, 220, 260, 268, 351-352
готовящийся Раам 323-324 26, 48
Праймеуматон 351 6
Побегов Из тюрьмы! 46
КАТАЛИЗАТОР проекта 69, 114 Прутат, Таман Ф. 146 Демоны Псендомонархии 163, 350
Пурсан/Стивен П. Курсан 80, 82, 110, 137, 159, 182, 268, 361
Пурсан, знак/печать 80, 82, 110, 137
Рааб, Стивен 46
Ранн, о. Тамас 116
Раум/Рита Р. Рассвет 361
Красная книга 26, 27, 45, 49, 52, 54, 62, 93, 122, 126, 131, 163, 164, 165, 222, 259, 348, 349
Красная дверь, маленькая дверь , Рид, Джеффри 283
Реджи, Луиза 56, 57, 293
Восстановитель репутации 181, 218, 244, 263, 265
"Ремонтник репутаций" [старый) 22, 339
Ретранслятор 100, 124, 261, 279, 329, 341-342
Книга репостов 59, 94, 244
Ревердин, Мари-Анж 40
Рейн, Мэри См. Винея
Ричардс, Лилиан У. См. Гремори
Рорк, Марк 45, 79, 98, 100, 101, Вв, 111, 118, 151, 292, 294, 295, 296, 299, 300, 301
Ле Руан жон 25-26, 27, 36, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 48, 50, 91, 93, 115, 117, 122, 126, 165, 168, 249, 280, 343, 348, 349
Les Roismandits 123
Раберт, Раберт Р. 78, 124-125 , 128, 129, 130-131, 273
Раввины, Марк 37
Ранаве/Раман Дж. Хьюитт 361
Королевская власть и тайные искусства 37 Сабнок/Харальд Джансан 361
Сайва, Ханаи, см. Балам
Фонд Святой Димфны 54, 152, 173, 177
Приют Святого Марка 44, 303
Салеас/Стивен С. Пирсан 361
Самигина См. Эстер Самигина
Самигина дом 187-201
Самигина, Эстер/Самигина 46, 55, 56, 59, 60, 178, 185, 187, 188, 189, 190, 193, 194, 195, 198, 199, 202, 207, 217, 218, 220, 237, 242-243, 273, 294, 323, 362
Самигина, Генри 56, 59, 60, 61, 88, 187, 188, 189, 193, 195, 199, 242, 243, 273, 308
Самигина, Филипп 55, 59, 88, 162, 187, 188, 189, 195, 196, 198, 199, 242, 243, 273
Зауэр, Изабель 48,
Савелл 73 , Уокер О. См. Орайс
Шмидт, доктор Рональд 35 (
писец 61, 63, 76, 142, 148, 154, 162, 164, 188, 208, 213, 326, 363
тайный город 306, 307, 312, 314, 316, 322
Seere 150, 362
Seere, Inc. 52, 56, 82, 149, 150, 151, 323
Северс, Марк 97 Галерея Теней 162
Шакс/Пэтси Б. Шакс 362
Шакс, Пэтси Б. Смотри Шакс Сияющий 10
святилище в рааме Эбигейл Райт 55, 70, 74, 139, 275, 323-324
Сигурда, Анна 119
Ситри См. Офелия Ситри
Ситри, Офелия/Ситри 52, 62, 63, 143, 151, 158, 160, 161, 208-215 , 220, 243-244, 245, 362
Скехан, Эмелин 61, 141, 142, 143
Город Скелетов 306, 307, 322
Душная гостиная 86, 97, 98, 99, 102, 112
Соламан 33, 34, 35, 350
Саламан, король 159
Саммелье 297, 299, 301
Песня перед путешествием 28, 57, 58, 113, 349 Песни Детей моря 80, 139
Сасастрис, Мадам 2, 36, 329, 330, 333
Звездная корпорация 50, 52, 72, 119, 238
СТАТИЧЕСКИЙ прагакал 26, 30, 51
СТАТИЧНАЯ "теневая команда " 28, 30, 40, 51, 57, 258, 262, 272, 275-281 , 282, 287, 324
Стэнли, Лили Дж. См. Опбу
Стейлетт, Ирвинг 267
Сталас/Джесси Клинглер 362
Странные религии и ложные Боги в Америке 41
StrangeOdyssey.com : 57
Стюарт, Десманд См. Андрамалиус Саншайн 222, 331-332 Суперинтендант 79, 102, 104
Отдельный Национальный справочник по литературе 339 Симпозиумов 147

ке Таворд л'импересрр, Я вижу Желтый
Императорский Тарат
Тартессианский 94-95, 102, 115, 119, 130, 226, 312, 313, 314, 317, 319, 327, 328
Тейлор, Дианна Р. См. Гласия
Тейл 328, 330
Телемис, Рейджер 62, 235
Тат-Храм Гермеса 42, 56,
168 Здания 44, 47, 73, 303
Дом Мысли 43, 57
Титлбаум, Леанард "Ленни" 47
Тапчик, Гэри 26, 28, 49, 104, 222
Тараин, Хесус С. 155
Таррес, Джек Зе Зепар
Трианфи, Леди 36, 37, 291, 330
Торговый центр Тривелина 165, 166-173, 270, 329 Хоин Пикс 10
Тайнс, Ян Скатт 340, 341, 343, 345
Лахт 145, 162, 284, 328, 330, 342
Лризен 159, 220
Валак/Натали Валак 362
Валак, Натали, Увидься с Валаком
Валатер, Рудальф 184, 221
Валефар/Рональд Вальверде 362
Вальверде, Ранальд Зее Валефар
Ванфиц, Мишель 52, 54, 79, 85, 86, 88, 91–95, 97, 118–119, 245, 333
Вапела, Майкл См.
Вапула Вапула/Майкл Вапела, 362-363
Вассага/Эмили Вассага 363
Вассага, Эмили См. Вассага
Велан Карен Макдональд 363
Винея/Мэри Рон 363
Вегеле, Рики Б. См. Батис
Ваарс, Ульрикия 179
Вуаль/Микеле Дж. Банистер 363
Вагнер, Кармен 50, 55, 86, 89, 91, 239
портативная рация 82, 149
Уолтерс, Руперт 32, 34, 35
Вернер, Чарльз К. Видишь Берита
киты 311
Что бы ни случилось с Эбби 102:
лабиринт шепота 13, 24, 54, 76, 101, 104, 106, 110–111, 116, 118, 131, 134, 178, 179, 215, 219, 238, 245, 258, 260, 274, 286, 287, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 298, 299, 300, 302, 303, 341, 36, 37 342, 343, 344, 345, 353 51, 16р, 261,
Уиттен, Дэниел С. 155
Уайльд, мистер 45, 88, 94, 124, 130, 143, 212, 216, 218, 219, 220, 225, 226, 227, 244-245, 263, 265, 266, 274, 287, 303, 350
Уильямс, Аллан Б. См. Камию
Вист, Эд Милер/Гизон 54, 58, 59, 162, 180, 181, 182, 207, 216, 218, 220, 245, 265, 266, 267, 273, 283, 358
Вист, Сандра 58
Вист, Тамас Дж. 58
Вист, Венди А. 58, 283
Витвер, Майкл/Агент Вега 52, 61, 62, 82, 83, 110, 147, 160, 164, 165, 185, 208, 209, 211, 212, 235, 237, 241, 243, 245, 248, 249, 254
Витвер-Грамт, Эвелин 245
Мир с открытыми дверями 47, 92, 95, 193, 237
Райт, Эбигейл 11, 13, 28, 48, 49, 52, 54, 55, 56, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 74, 75, 79, 80, 81, 85, 86, 89, 93, 95, 100, 103, 112, 119, 122, 128, 129, 139, 142, 143, 145, 151, 156, 186, 207, 208, 222, 232, 235, 252, 261, 274, 275, 281, 292, 294, 306, 321, 323, 324, 327, 328, 330, 333, 334, 344, 352
Райт, Эллен 34, 118, 119, 232, 274
Райт, Тамас 48, 42, 54, 55, 65, 79, 118, 119, 123, 208, 232, 274, 330
X 27, 40
Йель, Дарэти 183, 221
Яшар 341
Желтый император 47
желтый Императорский Тарат
288 Желтый Фантом 28, 49, 323, 348
желтый знак 10, 12, 14, 24, 26, 27, 37, 48, 57, 59, 63, 69, 70, 82, 83, 111, 126, 127, 168, 171, 187, 188, 191, 193, 195, 196, 205, 209, 210, 219, 222, 223, 225, 226, 229, 243, 244, 261, 264, 267, 276, 277, 291, 300, 301, 314, 339, 340, 343, 347, 348, 350, 359
Что еще 13, 24, 26, 34, 149, 156, 221, 306, 307, 308, 309, 312, 319, 326, 327, 330, 335, 341, 350
Юггат 339
Заган/Ли Тхи Монг Кинь 363
Зепан'джек Таррес 363
Зелони, Ричард 63, 135, 136, 140, 148